

京・一ツ橋 集英社

木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会
木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/
社・ジョジョの奇妙な冒険SC製作委員会
ANDAI NAMCO Games Inc.



9784087797114



1920076012006

ISBN978-4-08-779711-4

C0076 ¥1200E

定価 本体1200円+税



「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」のシリアルコードについて

シリアルコードの有効期限は2015年3月6日～2017年3月5日午後11時59分までになります。
シリアルコードの入力は、ひとつのシリアルコードにつき、1回のみ有効です。本書を複数冊ご購入いただいたとしても、2冊目以降の入力は無効になります。
●サービス終了などの事情により、事前の予告なく、アイテム内容の変更、配布の休止、または終了することがあります。●本シリアルコードの入力は、ゲームアプリ本体のダウンロードが必要で、またシリアルコードを入力してアイテムを手に入れるまでに、チュートリアル終了までゲームを進行する必要があります。●シリアルコードを入力する際は、必ず半角英数字で、大文字・小文字の区別に注意して入力してください。●本商品を購入せずにコード袋を抜き取り、コードを使用することは、窃盗行為となり法律で罰せられます。●シリアルコードやアイテムのデータの転売、譲渡、換金は禁止いたします。●ダウンロード中に通信が切断されると、コードが無効となる場合があります。良い通信状況でご利用ください。●パケット料金など、通信料はプレイヤーの負担になります。●紛失、破損など、いかなる理由でもシリアルコードの再発行、交換、払い戻しなどはいたしません。

Vジャンプブックス「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック デジタル版」が入手できるデジタルコードに関する注意事項

デジタルコードは、1つにつき1回のみ入力可能です。1度入力したコードは無効になります。
●デジタルコードを使用するにはスマートフォンもしくはタブレット(iOS 6.1以上/Android 2.3.3以上)からダウンロードできるアプリ「少年ジャンプ+」とインターネットに接続する環境が必要で、一部対応していない機種もございます。また、機種によっては正しく表示されない場合がございます。●デジタルコードの入力については、当該アプリのサービス内容変更、終了などにともない、予告なく受付を終了する場合がございます。あらかじめご了承ください。●デジタルコードのご利用にあたっては、「少年ジャンプ+」利用規約に同意の上、規約を遵守して頂く必要があります。また、個別の利用規約や年齢制限等その他の条件がある場合には、これらの利用規約または条件も遵守していただく必要があります。●「少年ジャンプ+」で登録されるお客様の個人情報のお取り扱いについては、「少年ジャンプ+」規約上のプライバシーポリシーに従うものとします。●デジタルコードに関する再発行、紛失、盗難、破損、または偽造等について、株式会社集英社、および株式会社バンダイナムコゲームスでは、対応、サポート等の責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

Vジャンプ
ブックス

バンダイ
ナムコ
ゲームス
公式攻略本

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ

公式ガイドブック

iOS & Android版

集英社

Vジャンプブックス

バンダイナムコゲームス公式攻略本

iOS&Android版



公式ガイドブック



デジタルコード付き!!

SSR 空条承太郎

SR 貴腐カエル5日

有効期間 2015年3月6日～2017年3月5日 / 複数回入力できません

本書の電子書籍がスマホアプリ「少年ジャンプ+」で読める!

裏表紙に書いてあるコードの注意事項をしっかりと読もう!

これがジョジョSSの世界——ッ!!
200種以上の
ユニットデータ!
80以上の
ステージデータ!

※本書掲載の情報は2015年11月30日時点のものです。ゲームのバージョンアップによる変更などにより、実際のデータと異なっている場合がございます。

ライ
Vジャンプブックス

アイパッド アンドロイド
iOS & Android版



こうしき
◆ 公式ガイドブック ◆





Vジャンプブックス

iOS & Android版

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ
公式ガイドブック INDEX

とじ

デジタルコード

デジタルコード

SSR

空条承太郎

詳しくは
P.174へ

アンド

& SR

覚醒カエル5種類



少年ジャンプ+ 詳しくは P.176へ

Vジャンプブックス ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック デジタル版



Part

I

俺たちに出来ないことを
平然とやってくるぜ! ための
システムガイドッ!

- 006 ジョジョの奇妙な冒険
スターダストシューターズとは?
- 008 マイページの見かた
- 009 ユニットメダルを知らう
- 010 チームを編成しよう
- 011 奇妙な冒険に挑もう!
- 012 バトルの基本を知らう
- 014 クエスト攻略の基本戦術
- 016 ユニットメダルをパワーアップ

Part

III

お前は敵を知らなすぎたようだな
勉強不足だと言われなための
クエストデータッ!

- 110 データの見かた
- 110 スターダストアドベンチャー/
ジョジョクロニクル
- 157 スペシャル
- 174 シリアルコード大☆紹☆介イイ!!
- 176 デジタル版(電子書籍)の使いかた

Part

II

ま...またまたやらせて
いただきましたアン! と言うための
ユニットメダルデータッ!

- 020 データの見かた
- 021 SSR
- 055 SR
- 081 R
- 096 N
- 104 アビリティメダル
- 106 強化カエルメダル
- 108 覚醒カエルメダル

■企画・構成

株式会社キャラメル・ママ

■デザイン・DTP

株式会社ビーワークス(石橋優子、佐藤 歩、羽鳥美智子)

■監修・協力

株式会社バンダイナムコゲームス

※この攻略本のデータは、2015年1月末時点のデータを元に作成
されております。ゲームのバージョンアップなどにより、内容に差
異が生じる可能性があることをあらかじめご了承ください。

©荒木飛呂彦/集英社・ジョジョの奇妙な冒険製作委員会

©荒木飛呂彦&LUCKY LAND COMMUNICATIONS/集英社・

ジョジョの奇妙な冒険SC製作委員会

©BANDAI NAMCO Games Inc.

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック

Part

ワン
I

俺たちに出来ないことを
平然とやってのけるッ!

ための

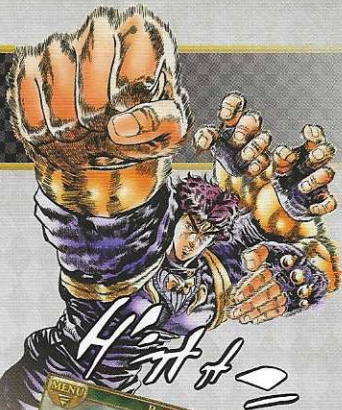
システムガイドッ!





ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズとは？

アニメ『ジョジョの奇妙な冒険』の第1部『ファントムブラッド』～
第3部『スターダストクルセイダース』の物語と戦いが
メダルを弾いて戦うアクションゲームになって登場！
原作の戦いをテーマにした数々のバトルが簡単操作で楽しめるぞ。
しかも登場するメダルにはレベルをはじめ、キャラクターにちなんだ
個性豊かな特殊能力が設定されているーッ！



メタア



メダルを撃ち出すッ

ドドドド



撃ち出す、タップの簡単アクションで
熱いバトルが展開!!

ゲームの操作は実に簡単ッ！ 操作するメダル
を選び画面上でスライド。飛ばしたい方向
を決め指を離せばメダルが飛び出すぞ。また
加速中に画面タップで超強力な攻撃も発動！





レア以上のメダルは
コマンドスキルやアビリティなど
多彩な能力を持っているッ!

メダルにはN~SSRまでのレアリティが存在! レアリティR以上のメダルには、キャラの能力にちなんださまざまなスキルが設定されているぞ。これらの多彩なスキルを使いこなすことで勝利が見えてくるッ!



メダルの能力



メダルは成長するッ

レベルアップ、限界突破、魂の覚醒
など多彩な強化が用意されているッ!

メダルの強さは一定ではない。戦いで得た経験値でレベルを上げたり、同じメダル同士の魂の覚醒で成長する! さらに条件次第ではレベル上限を越える限界突破も可能にッ!



すべてはここから始まるッ

マイページの見かた

マイページにはプレイヤー情報やモードの選択メニューなど、ゲームを進める必須情報が詰めこまれているぞ！



プレイヤーRank

プレイヤーの現在のRankが数字で表示されている。Rankをタップすれば行動力表示を経験値表示に切り替えることができるので、Rankアップに必要な経験値を確認することができるぞ。こまめにチェックしておこう！



EXP 経験値 次のRankまで 6445

TAPでEXP表示に切り替わるぞ！

行動力

ステージをプレイするために必要な行動力だ。行動力は現在値/最大値で表示されるぞ。なお、消費した行動力は10分で1の速度で自然回復するがダイヤを1つ消費すれば一気に最大値まで回復するぞ。

GOLD

現在所有しているGOLDだ。GOLDはメダルなどの強化等に使うためこまめに残量を確認し、今後の強化に備えよう。

ダイヤ

行動力の回復やガチャで使用するダイヤの数だ。タップすれば、ダイヤ購入や行動力回復等メニューが出現！

インフォメーション

ログイン時など表示されるインフォメーションを再表示するメニューだ。イベントやガチャ情報が表示される。

フレンド

フレンド関連のメニューを表示するぞ。自分のフレンドの一覧や、フレンド申請/解除などが選択できるぞ！

メッセージBOX

ログイン時に送られるプレゼントなどを確認する項目だ。アイコンの上に数字が表示されたらすぐにチェック！

現在選択中のチーム

現在選択中のチームだ。リーダーユニットのATKとHP情報も表示！ 画面タップでセリフも表示されるのだ。

奇妙な冒険

ゲームのメインとなるモード「奇妙な冒険」へ直接移動するショートカットだ。頻繁に使うことになるぞ！

バナー

現在開催中のイベントやガチャのキャンペーンなど、今一番オススメの情報がバナーで表示されている！ 左右にフリックすれば、バナーを変えることもできるんだ。



各種メニュー

各種メニューのショートカットだ。バトル中以外の画面で常に下部に表示されており、やりたい項目をすぐに選ぶことができるぞ。なお右端のメニューを選ぶと、ヘルプやお知らせ・データ移行/機種変更などの項目を参照することができるぞ。

メダルにはレアリティや属性が存在するッ!!

ユニットメダルを知ろう

それぞれのメダルにはレアリティをはじめとした能力の違いがある。しっかり確認してメダルの力を引き出そう。



レアリティとは?

メダルは大きく分けてN~SSRまで4段階のレアリティが存在。なお同名のキャラクターのメ

ルでもレアリティにより能力やスキルには大きな違いがある。ジョナサンを例に違いを確認しよう。

N ノーマル

コマンドスキル

なし



←レアリティNのメダルはスキルが使えないが、コストが低いので扱いやすいぞ。

R レア

コマンドスキル

勇気の撃砕



←範囲内の敵に20%ダメージを与え、さらに防御力を下げる効果を持っているぞ。

SR スーパーレア

コマンドスキル

仙道波紋疾走



←スマッシュ時に範囲内に40%ダメージ。相手が吸血鬼なら更に+20%ダメージ。

SSR ダブルスーパーレア

コマンドスキル

最後の最後に散北するのどちらがっ



←コマンドスキルは広範囲に50%ダメージを与える超強力なスキルなのだ!

情報画面でメダルの能力を知ろう!

① 属性

ユニット属性を色で表示。属性は全部で5種類だ。

② キャラクター名

キャラクターの名前をフルネームで表示している。

③ 特徴

『スタンド使い』などユニットの特徴を表示する。

④ Lv.

ユニットのレベル。限界突破でレベル上限解放/リセット。

⑤ ATK

ユニットの攻撃力。ヒット時のダメージに影響。

⑥ HP

ユニットの耐久力。レベルアップなどで上昇する。

⑦ 移動距離

数値が高いほどユニットの移動距離が長くなるぞ。

⑧ 射程距離

スマッシュの範囲。数値が高いと広範囲を攻撃。

⑨ コスト

チームにユニットを組みこむために必要なコスト。

⑩ 限界突破

限界突破した回数だ。★の数で表示(最大4)!!

⑪ アビリティキャバ

アビリティの装備に影響。数値上限まで装備可能だ。

⑫ アビリティスロット

現在のアビリティスロットの装備状態を図で表示。

⑬ 魂チップ

バトル中のHP回復に使える魂チップの所持数だ。

⑭ リーダースキル

リーダーにすることで発揮されるスキルの効果。

⑮ コマンドスキル

バトル中に使える、コマンドスキルの効果だぞ。

⑯ アビリティ名

条件を満たせば他キャラにも装備可能だぞ。

⑰ アビリティ効果

アビリティの効果の解説。発動条件等をチェックだ。

⑱ アビリティコスト

他のメダルに装備するとにに必要なコスト値だ。

⑲ プロフィール

キャラクターの特徴や、物語での活躍を紹介!

⑳ スタンド情報

スタンド使いのみ表示。スタンドを解説!

⑳ 属性の相性は

P.014をチェック!!



共に戦い抜くメンバーを決めろ!!

チームを編成しよう

戦いの前に、自分の操作するチームメンバーを確認/
自分のチームコスト内で最適なメンバーを選ぶのだ。



最大4人を選びチームを結成!!

チームに選択可能なメンバーは最大4人。ただし
チームコスト内に収まるようにメンバーを選択す

る必要があるぞ。なお、チームコストの最大値は
プレイヤーのRankアップに応じて増えていくのだ。

チームを編成してみよう!

手順1

"ユニット"メニューから
"チーム編成/アビリティ装備"
を選択!

→下部に並んでいる
メニューからユニッ
トをタップ。チーム
を編成するため一番
上に表示された"チ
ーム編成/アビリティ
装備"をタップ!



手順2

左右スワイプでチームを変更/
7パターンの中から変更したい
チームを選択!

→チームは7パター
ンまで登録可能だ。
左右スワイプで変更
したいチームを選べ
るぞ。目的や属性に
あわせてチームを編
成すると便利だ!



手順3

空欄、または変更したい
メンバーをタップ!
新たなメンバーを選択しよう!

→メダルを配置した
い場所をタップ。な
お、チームの一番左
に配置したメダルが
リーダーになる。リ
ーダースキルを考慮
しながら選択しよう。



チーム編成のポイント

- ◆メンバーは最大4人まで
- ◆1人目のメンバーがリーダーユニットになる
- ◆4人目は控えメンバーになる
- ◆選択できるメンバーはチームコストにより変化
- ◆属性にも注目しチームを編成しよう!
- ◆チームは最大7パターン記録できるぞ



★R以上のメダルはリーダ
ーに設定すると発動する「リ
ーダースキル」を持って
いる。リーダースキルの効果
を考慮してチームを組もう。

コストと生存率を考えてチームを編成しよう

レアリティの高いメダルは強力なスキルを持っているが、
チームに組みこむためのコストはもちろん高い。そのため
Rankが低い内は高レアリティのメダルをチームに入れる
ことで、メンバーが1~2人になってしまうことがある。
チームメンバーが少なく、敵チームの攻撃の機会が増え
倒されやすくなる。チームコストの低い間はコストの低い
NやRのメダルもメンバーの候補に入れよう。



ジョスター家の血の定めを見届けろっ!!

奇妙な冒険に挑もう!

ジョスター家の戦いを壮絶なメダルシューティングバトルで再現した『奇妙な冒険』には3つのモードがある!



奇妙な冒険で挑めるモードは大きく分けて3種類!

ゲームのメインとなるモードが『奇妙な冒険』だ。このモードではメダルを駆使したバトルを様々な形でプレイすることができるぞ。3つのメニュー

の違いについては以下を参照しよう! まずは『スターダストアドベンチャー』に挑戦して、プレイヤーRankとお気に入りのメダルのLv.を上げよう。

スターダストアドベンチャー

第1～3部での、ジョスター家の戦いをメダルシューティングバトルで再現したモードがこの『スターダストアドベンチャー』だ。クエストの中にはバトルの前後に名場面が挿入される特殊クエストも登場。特殊クエストをクリアすることで、『ジョジョクロニクル』にも収録され、そこからプレイ可能。

メダル同士の様々な戦いを
堪能できるモードだ!!



スペシャル

スペシャルでは日替わりで限界突破のための貴重な素材やGOLDをゲットできる曜日限定のクエストや、貴重なSRメダルなどがゲットできる期間限定のイベントクエストを楽しむことができる。チーム強化のために必須のモードなので、こまめにチェックしよう! TVアニメ連動クエストもあるぞ!

限界突破アイテムの収集や、
限定クエストが楽しめるモード!



ジョジョクロニクル

『スターダストアドベンチャー』中に登場したシナリオ付きの特殊クエスト(第1部～3部)をいつでも楽しむことができるモードだ。『スターダストアドベンチャー』の中に登場した特殊クエストをクリアすることで、『ジョジョクロニクル』に該当ステージが登録される。登録されたシナリオやバトルをここから楽しむことが可能だ!

スターダストアドベンチャーのクリア状況により解放/
順番に物語を楽しみたいならこのモードだ!



基本操作～画面の見かたまで!!

バトルの基本を知ろう

メダルを使ったバトルのルールや、覚えておくべきアクションを紹介! 必ず覚えてバトルに役立てよう!



バトルの基本を知ろう

バトルのルールを確認しておこう!

バトルを始める前に勝利条件や敵の行動パターンなど、基本的なルールを確認しよう! おさえてお

くべきルールは全部で5つ。中でも敵メダルが行動するタイミングには注意が必要だぞ!

◆ 選んだチーム & 助っ人1人の最大5人でクエストに挑戦

バトルの前に助っ人を選択。フレンド & ゲストの中から自由に選ぶことができるぞ。

◆ 味方チームが全滅する前にBOSSを含む全ての敵を倒せばクリア!

敵メダルを全滅させればクリア。なおリミットバトルではボスを撃破すればクリアだ。

◆ 敵ユニットメダルの数字が0になると行動

味方が行動する度に敵メダルの数字が減少。数字が0になると敵メダルが動き出すぞ。

◆ 弱点ヒットで敵ユニットメダルの行動を遅らせることができる

メダルの弱点に攻撃がヒットするとメダルの数字が増加。行動までの時間が伸びるぞ。

◆ クエストによっては敵の増援が出現することもある!

画面右上の敵以外にも増援が待機していることがある。画面右上の増援の欄をチェック!

覚えておくのじゃ!!



バトル画面をチェック!!

バトルは縦長のステージで行われる。画面上には味方と敵のメダルの他、各種アイテムなどが登場。

なお画面下部にはSKILLゲージや味方メダルのステータスを表示。メダルのHPなどを確認できるぞ。

弱点

敵メダルに設定された弱点だ。ヒットすれば大ダメージ & 行動順を遅らせるぞ!

ボスユニットメダル

クエストのボスだ。ほとんどのボスが、強力なアビリティを持っているりする。

アイテム

味方のスキルや敵メダルのアビリティにより出現。接触すると効果が発動するぞ。

ユニットメダルステータス

味方ユニットメダルのステータスだ。タップでステータス確認 & 確タップ使用!



現在のラウンド数

現在のラウンド数だ。バトルの最大ラウンド数はクエスト選択時に表示されるぞ。

属性表

ダメージに影響を与える属性表だ。敵に対して有利な属性を確認しつつ戦おう。

SKILL表示

味方のコマンドスキルが発動可能な状態だ。スキルゲージの上昇にあわせて出現。

SKILLゲージ

バトル中のアクションにより増加。ゲージを消費して、コマンドスキルを使用。

バトル中の操作を確認しよう!

メダルシューティングバトルの操作方法を確認しよう。バトル中のメダルの操作は大きく分けて4種類。全ての操作はスワイプ&タッチの簡単操作

で行うことができるのだ。ただし、スマッシュやコマンドスキルを使う際は、タップするタイミングが重要。メダルの軌道を考えながら操作しよう。

シュート

メダルを撃ち出すアクションがシュートだ! 画面上のシュートしたい味方メダルをタップ。そのまま、飛ばしたい方向とは逆の方向へ指をスライドさせるとメダルが飛び出す方向に矢印マークが出現。敵味方のメダルとの衝突や壁の反射などを考えながら、飛ばす方向を調整しよう。矢印が出現している状態で画面から指を離すとメダルが撃ち出される! 移動距離が大きいほどたくさん移動する。



スマッシュ

メダルの周囲に威力の高い攻撃を放つ、範囲攻撃がスマッシュだ。シュート後、メダルが動いている間に、画面を再度タップすると発動するぞ。発動するとメダルは動きを止めるので、メダルを狙った位置で止めたいときに使うのもオススメだ。なお、スマッシュの攻撃範囲はメダルの能力によって違いがある。各メダルのステータスの中の、射程距離が大きいほど、スマッシュの範囲が広い!



魂チップ

魂チップでメダルのHPを回復することが可能。バトル中プレイヤーが操作可能なタイミングならいつでも使用可能。メダルステータスをタップし出現した画面から魂チップを使うのだ。



コマンドスキル

R以上のメダルが使える必殺技…それがコマンドスキルだ。バトル中にスキルゲージを一定量まで溜めることで発動可能になる。使用する際はコマンドスキルを使うメダルをタップ。その後スマッシュと同じ要領でタップすると、コマンドスキルを発動させることができるぞ。



やっ かい あい て せ け
厄介な相手はこう攻めろ!!

クエスト攻略の基本戦術

クエストを進める上で覚えておきたいテクニックや、注意すべき敵への対処方法など基本戦術を紹介するぞ!



敵のステータス/スキルを事前にチェック!

メダルを操作する前に必ずやっておきたいのが敵メダルの能力チェック! 操作可能なタイミングで敵のメダルをタップすれば、敵のレベルやステータス、そしてアビリティなどを確認することができる。特にアビリティに注目し、優先して倒すべき敵を決めよう!

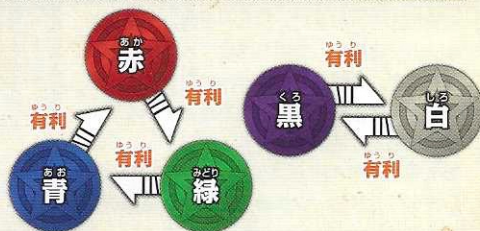
行動する前に敵ユニットを
タップして能力をチェックしよう!



有利属性ならダメージ1.5倍! 属性を考慮してチームを編成しよう

敵のメダルの属性に対して有利な属性を知ろう。例えば味方の赤属性のメダルで緑属性のメダルを攻撃すると有利属性となり、ダメージが1.5倍に増加。ただし苦手属性のメダルで攻撃した場合は、ダメージが減少するぞ。

➡ クエストデータ (P109-) では
BOSSを含む敵の属性を確認できるぞ!



敵ユニットのアイコン表示に注意!

バトル中は敵の状態変化に注意! パワーアップ系はもちろん、一番注意すべきはカウンターだ。シュート前に気になる敵はタッチしてチェック。アビリティだって確認できるんだ。



カウンター

カウンターを持つ敵に接触で、ダメージを受ける。



ATKアップ

攻撃力がアップ。敵の能力でその伸び率は違う。



重さアップ

重さがアップ。シュートしても跳ね返されるぞ。



移動距離アップ

移動距離が増え、相対的に受けるダメージも増。



防御力アップ

防御力アップで与えるダメージが減ることになる。

タイプ別ユニットメダル撃破方法

バトルがはじまると、ラウンドごと様々なタイプの敵が出現！メダルによってはヒットしても味方のメダルを弾き返すものや接触時にダメージを与

えてくるメダルなども存在するのだ。そこで、バトルに際して覚えておきたい敵メダルへの対処方法をいくつかピックアップして紹介するぞ！

クエスト攻略の基本戦術

タイプ1 接触時にダメージ&状態異常を発生する相手

敵のメダルの中には触れるだけで味方の能力を下げるアビリティを持つものがある。それらのメダルでアビリティを発動させずに倒す方法は2つ。弱点を攻撃するか、直接メダルに触れずに攻撃できるコマンドスキルやスマッシュを使うのだ！

スキルやスマッシュ等
遠距離からの攻撃で攻めよう！



強敵撃破法を修得し
世界一「ディレイ」を
目指せ！

タイプ2 重いユニットはどう倒す？

敵の重いメダルはそのままシュートで攻撃しても跳ね返されてしまう。そこで、壁と敵メダルを往復するようにシュートしたり、他のメダルにヒットさせてから当てよう。



壁撃ちからの跳ね返りでダメージを狙おう！

タイプ3 小さいユニットはスマッシュで！

小型のメダルはヒットすると弾き飛んでしまったり、小さいため多段ヒットが狙いにくい。小型のメダルを早く倒したいときは、ヒット後すぐにスマッシュを使ってダメージを！



的が小さいため連続ヒットは狙いにくいぞ

タイプ4 優先して倒すべきユニットは？

敵の使うアビリティの中でも厄介なのが移動を制限する能力。敵メダルの重さを増すアビリティから接触した味方の動きを止める…など移動を制限する敵をなるべく早めに倒そう。



移動を制限するユニットメダルを先に攻略だ

タイプ5 逆に最後に倒すべきは…？

「意志の継承」を持つツェペリは、倒すと敵勢力全体のHPを全快+ATKを1.5倍という非常に厄介な相手だ。他のメダルを全て倒してから倒すようにしよう。



ツェペリがいいたら要注意！！

戦いはまだまだ続く…さらなる強敵に備えて！

ユニットメダルをパワーアップ

メダルは様々な方法でパワーアップをすることが可能だ。
強敵との戦いに備えて、しっかりメダルを強化しよう！



多彩なシステムでキャラを強化可能だ！

メダルには成長要素が存在！ レアリティNのメダルは2通り、R以上のメダルは3通りの方法で、より強いメダルへ育てることができるぞ。中でも

重要な要素が「限界突破」。レベルの上限を引き上げると同時に、アビリティスロットの解放などメダルの能力を大幅に強化することが可能なのだ。

レベルアップ

最も基本的なメダルの育成方法がメダルのレベルアップだ。バトルをクリアした際や、ユニットメニューの強化で他のメダルを素材として合成することでメダルは経験値を取得する。一定量まで経験値を溜めると、メダルのレベルがアップ。HPをはじめとした能力が成長するのだ！ まずは最大レベルへの成長を目指すぞ。

レアリティR以上のユニットメダルを合成するとスキルの経験値もアップ！

合成の際レアリティR以上を合成すると、通常の経験値の他にスキル経験値がアップするぞ。一定量まで溜めればスキルレベルが成長！ スキルがより強力になるぞ！

経験値の獲得方法は2種類！



① バトルで勝利したときに経験値獲得！

←バトルに勝利して獲得。MV戸を取れば経験値が+50%だ。



② “ユニット”→“強化”で合成し経験値を獲得！

→バトルやガチャで集めたメダルを素材にして経験値を獲得！

魂の覚醒

同じ種類のメダルを獲得した際に発生。メダル同士が自動的に融合&覚醒し能力がアップする！ 各種能力が成長するのはもちろん、他の方法では成長させることができないアビリティレベルが上昇することも。しかも、魂の覚醒にはレベルアップや限界突破と違い上限がないため、トコトンお気に入りのメダルを成長させることができるぞ。



魂の覚醒には
限界がない！
トコトンキャラを
強化できるぞ！



アビリティレベルがアップするぞ！！

↑→アビリティレベルが成長すれば、よりバトルで有利に立ち回れるようになるはずだ！

同種のメダル獲得時に自動的に覚醒！



限界突破

メダルのレベル上限を引き上げ、アビリティに関する要素を解放していく成長方法。レアリティR以上のメダルのみ使用可能な成長方法だ。限界突破のために必要なものはレベル上限に達したメダルと、各種素材アイテム。各素材は曜日限定クエストなどで入手可能だ。限界突破が発生するとメダルのレベル上限が解放。さらに最初の限界突破ではアビリティを、以降の限界突破ではアビリティスロットが解放されるぞ。解放されたアビリティスロットには同属性のメダルが持つアビリティをアビリティキャパ分のアビリティコストまで装備可能になる！多彩なアビリティを装備して、さらなる強さを得ることができるのだ。

ただし、レアリティNは限界突破できないわ！



限界突破の効果

- ◆ レベル上限が解放
- ◆ アビリティスロット解放
- ◆ 移動距離や射撃距離もUP
- ◆ スターダストリングを獲得

アビリティの獲得の他、限界突破によりバトル中の移動距離もアップ。コンボを狙いやすくなる効果もあるぞ。また、スターダストリングも獲得できるぞ！



レベル上限が解放！
限界突破によりメダルのレベル上限が解放。さらにメダルを育てることができるのだ！

アビリティスロットに同属性のアビリティを装備可能になるぞ！



限界突破のための素材は曜日限定クエストなどで集めよう！

限界突破のために必要な素材を集めるなら、各曜日に開催されている曜日限定クエストがオススメだ！限定クエストでは、通常クエストより高確率で限界突破用の素材が出現しやすくなっているぞ！なお、限界突破したいメダルを限界突破メニューで表示させると必要な素材が表示される。さらに素材をタップすれば、どの限定クエストで目的の素材が出現しやすいのかを見ることができるぞ。

必須アイテムが不足しています



詳細を見る

アイテム詳細



所持数: 7

手に入るスペシャルクエスト

ゴールドラッシュへと続く道-土日超級

ゴールドラッシュへと続く道-土日上級

ゴールドラッシュへと続く道-土日中級

白の限界突破 × Close 全曜超級

ニートを選択してプレイする

← 限界突破メニューで限界突破したいメダルを選ぶと必要な素材が表示される。気になる素材をタップすれば入手場所を確認できるのだ！

アビリティスロットにアビリティをセットしてみよう!

アビリティは『ユニット』メニューの「チーム編成/アビリティ装備」から装備/変更が可能だ。チーム一覧が表示された状態でアビリティを装備したいメダルのスキル/アビリティ欄を選ぶと、スキル/アビリティ確認画面が表示されるのだ。アビリティスロットが解放されている場合、こ

で2つ目以降のスロットにアビリティを装備できるぞ。ただし、装備できるアビリティは同属性の解放されているものに限定される。また、各アビリティには装備するためのアビリティコストが存在しているので、メダルの持つアビリティキャバの値内で装備するアビリティを選ぶよ!

※ アビリティ装備のルール ※

◆ アビリティを習得したユニットを持っている
目的のアビリティを持つメダルの限界突破をしておこう。

◆ キャパシティ数内で自由にスキルを選択可能
強力なアビリティはアビリティコストが高い傾向があるぞ。

◆ 装備できるアビリティは同属性のみ
例えば赤属性は赤属性のアビリティのみ装備できるのだ!



➡ ユニットメダルデータ (P019~) では
SSRのオススメ装備アビリティを紹介しているぞ!

新システム登場!! 「アビリティスロット強化」で
アビリティスロットがレベルアップ!

な…何とアビリティスロットを強化し、メダルを更に強化する新システムがver.2.2.0以降の実装が判明! アビリティスロットを強化することで、装備したアビリティのメダルのパラメータを一部継承できる新システムが登場だ! アビリティスロットのレベルは最大10! レベルが上がるほど能力の継承率が上がり、メダルの能力が底上げされるぞ。なお、スロットの強化には専用の強化素材&GOLDが必要になる。専用の強化素材は今後の限定クエストで入手のチャンスが来るぞ!



スロット強化により、ステータス継承率が大幅アップ!!

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック

Part
II

ま…またまたやらせて
いただきましたアン! と言うための

ユニットメダルデータッ!



ユニットメダルデータの見かた

ユニットメダルデータの見かた

サブリーダー
SSRユニットメダル

1 SSR **2 イギー**

3 **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16**

コスト 20 アビリティ 4

スタンバイ 8

ビット族に反応して、ダメージアップするアビリティを持ち、高い回復力。無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

ATK		HP	
通常	最大	通常	最大
3230	4110	5170	5970
3360	5340	5170	8000
3480	6480	5170	10130
3600	7330	5170	11410
3720	8400	5170	13133
3840	9320	5170	14340

移動距離 62 射撃距離 62

リーダースキル 14
無敵が足が速
回復力が50%増、無敵の割合が2倍になる(MANA)

コマンドスキル 15
チームのダメージを軽減する
チームのダメージを軽減する。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。

アビリティ 16
アビリティコスト 2
ビット族に反応してダメージアップ、無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

※各スキル詳細は、各スキルの説明欄を参照してください。

※各アビリティ詳細は、各アビリティの説明欄を参照してください。

※各コマンドスキル詳細は、各コマンドスキルの説明欄を参照してください。

※各ユニットメダル詳細は、各ユニットメダルの説明欄を参照してください。

リーダー
SRユニットメダル

1 SR **2 イギー**

3 **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16**

コスト 14 アビリティ 7

スタンバイ 8

ビット族に反応して、ダメージアップするアビリティを持ち、高い回復力。無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

ATK		HP	
通常	最大	通常	最大
2740	3580	5170	4310
2860	4550	5170	5930
2980	5640	5170	7400
3100	6420	5170	8430
3220	7310	5170	9480
3340	7850	5170	10215

移動距離 62 射撃距離 62

リーダースキル 14
無敵が足が速
回復力が50%増、無敵の割合が2倍になる(MANA)

コマンドスキル 15
チームのダメージを軽減する
チームのダメージを軽減する。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。

アビリティ 16
アビリティコスト 2
ビット族に反応してダメージアップ、無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

※各スキル詳細は、各スキルの説明欄を参照してください。

※各アビリティ詳細は、各アビリティの説明欄を参照してください。

※各コマンドスキル詳細は、各コマンドスキルの説明欄を参照してください。

※各ユニットメダル詳細は、各ユニットメダルの説明欄を参照してください。

レア
Rユニットメダル

1 R **2 イギー**

3 **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16**

コスト 10 アビリティ 7

スタンバイ 8

ビット族に反応して、ダメージアップするアビリティを持ち、高い回復力。無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

ATK		HP	
通常	最大	通常	最大
2740	3580	5170	4310
2860	4550	5170	5930
2980	5640	5170	7400
3100	6420	5170	8430
3220	7310	5170	9480
3340	7850	5170	10215

移動距離 62 射撃距離 62

リーダースキル 14
無敵が足が速
回復力が50%増、無敵の割合が2倍になる(MANA)

コマンドスキル 15
チームのダメージを軽減する
チームのダメージを軽減する。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。

アビリティ 16
アビリティコスト 2
ビット族に反応してダメージアップ、無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

※各スキル詳細は、各スキルの説明欄を参照してください。

※各アビリティ詳細は、各アビリティの説明欄を参照してください。

※各コマンドスキル詳細は、各コマンドスキルの説明欄を参照してください。

※各ユニットメダル詳細は、各ユニットメダルの説明欄を参照してください。

レア
Nユニットメダル

1 N **2 爆られた死体**

3 **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16**

コスト 10 アビリティ 7

スタンバイ 8

ビット族に反応して、ダメージアップするアビリティを持ち、高い回復力。無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

ATK		HP	
通常	最大	通常	最大
2740	3580	5170	4310
2860	4550	5170	5930
2980	5640	5170	7400
3100	6420	5170	8430
3220	7310	5170	9480
3340	7850	5170	10215

移動距離 62 射撃距離 62

リーダースキル 14
無敵が足が速
回復力が50%増、無敵の割合が2倍になる(MANA)

コマンドスキル 15
チームのダメージを軽減する
チームのダメージを軽減する。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。ダメージ軽減効果が40%増える。

アビリティ 16
アビリティコスト 2
ビット族に反応してダメージアップ、無敵状態を持つアビリティでやっかいな相手に乗りこむのも得意。

※各スキル詳細は、各スキルの説明欄を参照してください。

※各アビリティ詳細は、各アビリティの説明欄を参照してください。

※各コマンドスキル詳細は、各コマンドスキルの説明欄を参照してください。

※各ユニットメダル詳細は、各ユニットメダルの説明欄を参照してください。

1 属性

2 レアリティ

属性は白、黒、緑、青、赤の5種。レアリティはSSR、SR、R、Nの4種。本書では、レアリティの高い順、レアリティごとに属性順に掲載している。

3 キャラクター名

4 ユニットメダルビジュアル

5 キャラクター解説

SSRにおいて、キャラクターの説明を掲載。

6 コスト

ユニットのコスト。チームコスト内でチームを組む。

7 アビリティキャパ

装着できるアビリティコストの合計。

8 タイプ

ユニットメダルのタイプ。スキルなどの効果に関係する。

9 ユニット解説

SSRにおいて、ユニットメダルにどのような特徴があるのかを解説している。

10 ATK

限界突破回数ごとの、最低レベル時と最大レベル時のATK値。魂の覚醒による追加は含まない。

11 HP

限界突破回数ごとの、最低レベル時と最大レベル時のHP値。魂の覚醒による追加は含まない。

12 移動距離

ユニットメダルの移動する長さ。多いほど長い距離を移動する。魂の覚醒による追加は含まない。

13 射撃距離

スマッシュ時の範囲。多いほど広い範囲に攻撃する。魂の覚醒による追加は含まない。

14 リーダースキル

リーダースキル名とチームリーダーになったときの効果。Nには存在しない。

15 コマンドスキル

コマンドスキル名と効果。Nには存在しない。SSRとSRでは、画面写真で解説を加えている。

16 アビリティ

アビリティコストとアビリティ名、効果。Nには存在しない。SSRでは、画面写真で解説。

17 セットオススメアビリティ

SSRにおいて、このユニットのアビリティスロットにセットするのに有効な、オススメアビリティとそれを持つユニットメダルを2つ紹介。

18 チームオススメユニット

SSRにおいて、このユニットとチームを組むのに最適と思われるユニットメダルを2つ紹介。

ダブルスーパースター

SSR

イギー



コスト

20

アビリティキャパ

4

スタンド使い

ヒット数に応じて、ダメージがアップするアビリティを持ち、高い攻撃力を誇る。無敵効果を持つアビリティでやっかいな相手に斬りこむのも得意。

アタック		
限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3230	4110
1段階	4520	5340
2段階	5860	6680
3段階	7330	8150
4段階	8400	9320

HP		
限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5170	5970
1段階	7250	8000
2段階	9380	10130
3段階	11610	12551
4段階	13133	14340

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

愚者の足かせ

Round毎に50%で発動。敵の行動後カウントを+1する(MAX4)

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

秒のドーム

発動するとHP40%回復し2ターンの間完全無敵!!自身に接触した敵に400%のダメージを与える



→自爆攻撃などを持つ相手へのアタックで使用するダメージを受けずに済むぞ。

アビリティ

アビリティコスト 2

「コンボ」仲間連携ATKブースト+1

ヒット数に応じてダメージアップ、更に味方へのヒットもヒット数として加算される



→味方にヒットしてもヒット数としてカウントされるので、どんどん攻撃力がアップするぞ!

セットオススメアビリティ

SR P.058
[反撃]喰らいつくぜ+1
敵接触時、30%の確率で150%のカウンターダメージを与える

ラバーソール
「秒のドーム」で与えるカウンターダメージをさらにアップ!

R P.081
[反撃]波紋入り隠者の紫+1
黒属性の敵から接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える

ジョセフ・ジョースター
黒属性の相手にはこれ。「秒のドーム」がさらに強力に。

チームオススメユニット



SR P.057
ジョセフ・ジョースター
高いHPを持つので「かばう」を装備してガード役に。



R P.082
リサリサ
味方全体のATKをアップするアビリティで攻撃を強化!

ダスルスーパーレア

SSR

イギー

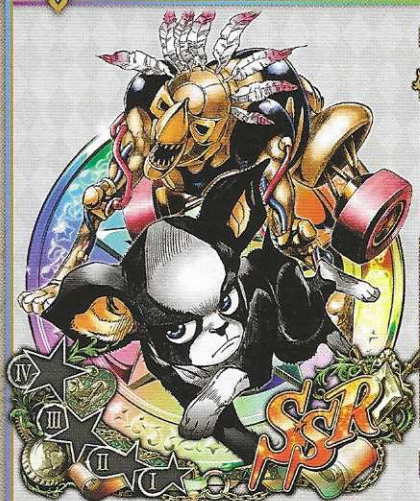
SSR

SR

R

N

イギー



コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

縦横無尽に飛びまわり、敵全体に大ダメージを与えることができるコマンドスキルが強力。さらにHPが低いほどATKが上がり、より強力になるぞ!!

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3830	4890
1段階	5390	6380
2段階	7010	8000
3段階	8780	9780
4段階	10070	11190

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5840	6840
1段階	8210	9150
2段階	10650	11590
3段階	13220	14341
4段階	14983	16395

移動距離

62

射撃距離

62

ボストン・テリアス。ニューヨークの野良犬だった。人の髪の毛をむしり抜くのが趣味。コービー味のチューインガムが好物。

リーダースキル

ノラ犬の帝王

赤と白属性の移動距離20%アップ、ATK10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

飛行する愚者

発動時に敵の壁スキルを無視&メダルを貫通して移動距離の300%を追加移動。さらに敵に接触した時+200%のダメージを与える。

→発動後も敵接触でスキルゲージが増えるので、数多くの敵がいるときが狙い目。



アビリティ

アビリティコスト 2

『特殊』この借りはかならずかえしてやるぜ/半1

自身のHPが低ければ低いほどATKを上乗せるッ



→HPは高めなので、倒されない程度にダメージを受けてATKをアップ、という戦法も!

※ セット オススメアビリティ ※

【コンボ】ATKフースト&壁コンボ+1

ヒット数に応じてダメージアップ、更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する

【弱点】スピードフレイク+1

弱点ヒット時に移動距離ダウンさせる

SR P.055

イギー

「飛行する愚者」発動時に敵へのダメージを大幅にアップ。

R P.058

ラバーソール

「飛行する愚者」は弱点ヒットの確率も高く効果的だぞ。

※ チーム オススメユニット ※



SR P.075

ヴァニラ・アイス

広範囲の敵へ与えるダメージをリーダースキルでアップ!



R P.094

ネーナ

リーダースキルで赤属性のATKをさらに強化しよう!

ダブルスーパーレア

SSR

ウィル・A・ツェペリ

コスト 20

アビリティキャバ 4

波紋使い

ツェペリ家

回復に関して極めて高い能力を持ち、パーティ全体のHPを大幅に回復することができる。攻撃力の高いキャラとパーティを組むのがいいだろう。

ATK	
限界突破	最大ATK
0段階	3570 → 4550
1段階	5010 → 5920
2段階	6510 → 7430
3段階	8150 → 9070
4段階	9340 → 10370

HP	
限界突破	最大HP
0段階	4590 → 5220
1段階	6410 → 7000
2段階	8280 → 8860
3段階	10220 → 10997
4段階	11531 → 12550

移動距離 62

射程距離 62

リーダースキル

青と白の聖域

青と白属性のスマッシュ範囲を35%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 1.5

波紋の呼吸

発動から8手行動の間、自身に接触した味方のHPをATKの50%回復する



→自分が止まっているところに味方が接触しても、HPを大幅に回復するぞ!

アビリティ

アビリティコスト 1

『スマッシュ』コンボブースト ヒール 41

スマッシュ時に範囲内の味方を回復する(ヒット数に応じて回復量アップ)



→攻撃と同時に味方の回復ができる一石二鳥なアビリティだ。他のメダルにセットしてもいい。

※ セット オススメアビリティ ※

『スマッシュ』ヒール+1

スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

SR P.059

ロバート・E・O・スピードワゴン

回復力が更にアップし、複数の味方を一気に回復するぞ!

『援軍』ATKブースト+1

援軍として登場時に味方全員のATKを80%アップする

R P.082

リサリサ

味方全体のATKをアップし、少し低い攻撃力の補強をする。

※ チーム オススメユニット ※

SR P.074

ルドル・フォン・シュトロハイム

不足気味の攻撃力をガッチリ強化。スキルでパワーアップ。

R P.082

ポインゴ

自身と範囲内の味方のATKをアップし、攻撃力を強化!

ダブルスーパーレア

SSR

ウィル・A・ツェペリ

アビリティ

SSR

SR

R

N

ウィル・A・ツェペリ



考古学者の父親が発掘した「石仮面」を盗み、ジョナサンと出会う。ジョナサンに波紋の呼吸を教えた。

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

波紋部渦疾走

メダルがジャンプし範囲内(固定円形中型)にいる敵に600%ダメージを与えて画面中央に移動する。さらに範囲内の敵に行動カウント+1を与える!

→強力過ぎるコマンドスキル! 行動カウント+1で敵に攻撃をさせずに勝利だ。



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ツェペリ家

リーダースキルはかなり強力なので、リーダーにして白属性チームを組もう。アビリティにスキルゲージ回復があるのでコマンドスキルをガンガン使う。

アタック	
限界突破	初期ATK
0段階	3700 → 4720
1段階	5190 → 6140
2段階	6760 → 7710
3段階	8450 → 9410
4段階	9700 → 10770

HP	
限界突破	初期HP
0段階	6070 → 7150
1段階	8550 → 9550
2段階	11090 → 12090
3段階	13780 → 14970
4段階	15630 → 17110

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

「死」への宿命を背負う者

白属性のHP+25%、ATK+10%、重さ+10%

アビリティ

アビリティコスト 3

[特殊]「仙道」パワー+1

ラウンド開始時にスキルゲージを3回復する



→このアビリティのおかげでコマンドスキルをラウンドの最初から使用することが可能だぞ。

※ セット オススメアビリティ ※

[特殊]強制波紋呼吸+1

自身の行動時、味方に接触するたびにスキルゲージを溜める

[防御]スキルチャージ+1

接触ダメージを受けるたびにスキルゲージがアップする

SR

P.056

ウィル・A・ツェペリ

スキルゲージをどんどん溜めて、コマンドスキルを使う。

R

P.081

イギー

攻撃を受けるとスキルゲージが上昇するアビリティだ。

※ チーム オススメユニット ※



ラバーソール

HPがアップしているの、カウンター狙いでいいぞ!



イギー

アビリティセットではなくチームとしても使えるぞ。

ダブスバーン

SSR

カース



コスト

20

アビリティキャバ

4

柱の男

高いHPとATKを持ち、広い範囲にダメージを与える、攻撃の主軸で使えるキャラだ。属性を問わずに強化・回復ができるリーダースキルも魅力。

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4410	5650
1段階	6220	7380
2段階	8120	9270
3段階	10170	11330
4段階	11680	12970

ヒートポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	4860	5560
1段階	6790	7450
2段階	8780	9440
3段階	10860	11700
4段階	12260	13360

移動距離

62

射距離

62

リーダースキル

神となった男

全属性のATK15%アップ、HP10%アップ

ローマで眠っていた3人の「柱の男」の中で最も知能が高く、「石仮面」は彼が発明したもの。光の魔法を使う。

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

数倍の「波紋」

円形大型範囲内の敵に400%ダメージ&行動カウント+1、円形小型範囲内の敵に650%ダメージ&行動カウント+2、範囲内の敵に3ターンの間、ターン終了時250%ダメージ与える

→広い範囲に大きなダメージを与える強力なスキルだ。



アビリティ

アビリティコスト 4

【特殊】究極の生命体+1

ターン開始時にATK+150%、移動距離2倍、ダメージ50%カットの3つの、1つがランダムで発動する

→攻撃の強化だけでなくダメージ低減などの効果が発生すること。究極の名にふさわしい。



セットオasstマアビリティ

【その他】波紋の絆+1

味方が死にすると自身のATKが40%アップする

SR

P.059

リザリサ

仲間死をATKに換えて、クエストクリアを目指す!

【スマッシュ】複数敵スキルチャージ+1

スマッシュ時に範囲内に敵が3体以上いるとスキルゲージがアップする

R

P.082

ポインゴ

スキル消費大「数倍の波紋」を使うために装備!

チームオasstマユニット

SR

P.056

ウィル・A・ツェベリ

「数倍の波紋」のためにスキルゲージをチャージ!

R

P.090

テレンス・T・ダービー

増援にし、登場時全体のATKをアップ、最強チームに!



ダブルスーパーレア

SSR ジョセフ・ジョースター

SSR

SR

R

N

ジョセフ・ジョースター



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

HP、ATKともに優れた素質を持つので、攻撃の主軸として育てよう。追加で相手の行動を終了させるコマンドスキルも実戦で威力のある能力だ。

アタック

ATK

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4090	5230
1段階	5760	6820
2段階	7500	8570
3段階	9400	10470
4段階	10790	11980

ヒットポイント

HP

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	5400	6280
1段階	7580	8400
2段階	9820	10630
3段階	12170	13172
4段階	13776	15045

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

抜け目のない奴!

白と緑属性のATK20%アップ、移動距離10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

手榴弾貼り付け

発動時に移動距離の100%を追加移動 & 接触ダメージを150%にする。追加移動中に接触ダメージを与えると、敵の行動開始時に10%ダメージを与えて行動を強制終了

→次回行動時に追加のダメージ&行動をできなくする!



アビリティ

アビリティコスト 2

[特殊] やらせていただきます

たアン/キ

Round中、致死ダメージを受けたときに一度だけHP1の瀕死状態で踏みとどまり、ATKが+100%アップする

→瀕死の状態のときに踏みとどまって反撃できる。戦いが苦しいときに頼りになるアビリティ。



セト オススメアビリティ

[特殊] かばう+1

一定範囲内の味方が攻撃を受けたとき、身代わりになる。自身の防御力をアップする

SR

P.055

イギー

「かばう」で味方を攻撃から守りつつ防御力もアップする。

[死に] 精神の継承+1

死に時にスキルゲージを0.5ゲージ追加回復する

R

P.081

ウィル・A・ツェベリ

瀕死時に自身のアビリティに加えてスキルゲージも回復。

チーム オススメユニット



SR

P.057

ジャン・ピエール・ポルナレフ

範囲内の敵に6連続で与えるダメージをさらにアップ!



R

P.086

ジョセフ・ジョースター

比較的高い攻撃力の高いキャラをスキルで更にパワーアップ!

ダブルスーパーレア

SSR

ジョナサン・ジョースター



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

白属性の重量アップと壁を伝わる波紋によって、敵の位置を動かす効果が大変大きい。ラウンド開始時の密集状態の敵に、まとめてダメージを与えよう。

アタック	ATK	
	初期ATK	最大ATK
0段階	3820	4880
1段階	5370	6360
2段階	6990	7980
3段階	8750	9750
4段階	10040	11150

ヒットポイント	HP	
	初期HP	最大HP
0段階	5010	5760
1段階	7020	7720
2段階	9070	9770
3段階	11230	12116
4段階	12688	13835

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

まるで重機関車ですッ!

白属性の重量をアップ、HPを20%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

最後の最後に敗北するのはどちらかーッ

範囲内（円形中型）の敵に500%ダメージを与えるッ! 吹き飛んで敵同士で接触した場合、吹き飛んだ敵のATKの300%ダメージ!

→攻撃をしたときだけでなく敵同士の接触でもダメージが発生するのがポイント。



アビリティ

アビリティコスト 3

「壁」壁を伝わる波紋+1

壁接触時に、壁に接触、または近い敵に25%ダメージを与える

→壁際に敵が弱点を隠すように配置されたときに相手を動かすことができるので威力を発揮!



セットオススマアビリティ

【特殊】小さくなったスタンド+1
装備中はメダルを小さくし、移動距離を1.5倍&25%の確率で敵の接触攻撃を回避するッ

【援軍】オールヒール+1
援軍として登場時に味方全体のHPを回復する

SR P.057
ジャン・ピエール・ホルナレブ
サイズが小さくなって接触攻撃回避の確率がアップする!

R P.082
ロバート・E・O・スピードワゴン
HPの回復量も多く、サポート役として貴重な存在だ。

チームオススマユニット

SR P.056
ウィル・A・ツェベリ
壁際の敵に更に大きなダメージを与えることができるぞ!

R P.081
ジョセフ・ジョースター
黒属性の敵に大きなカウンターダメージを与えよう。

ダブルスーパーレア

SSR

リサリサ

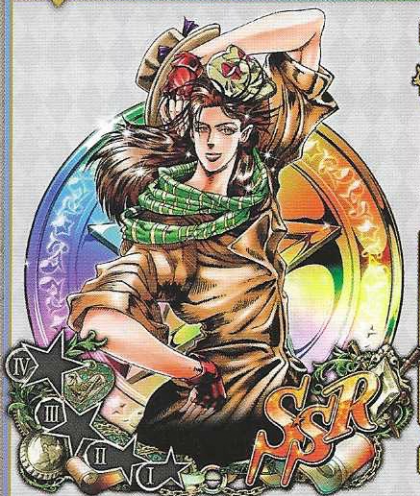
SSR

SR

R

N

リサリサ



ジョセフとシーザーの波紋の師匠。波紋の習得により50歳にして20代後半の容姿をしている。「エイジャの赤石」の守り手。

コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

リーダースキルを活かして波紋を使うパーティを組むと、柱の男、吸血鬼に対抗するには最強の組み合わせとなる。攻撃範囲に敵を集めるのがポイント。

アタック	
ATK	最大ATK
0段階	4080 → 5210
1段階	5740 → 6800
2段階	7480 → 8540
3段階	9370 → 10440
4段階	10750 → 11950

ヒットポイント	
HP	最大HP
0段階	4570 → 5200
1段階	6390 → 6970
2段階	8240 → 8820
3段階	10180 → 10939
4段階	11477 → 12480

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

守りの使命

波紋使いと白属性のATK20%アップ、スマッシュ範囲10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

アビリティ

アビリティコスト 2

スーパー・エイジャ

範囲内(十字型)の敵に520%ダメージアイテムを破壊するッ 更に柱の男、吸血鬼に+300%ダメージ!!

→柱の男や吸血鬼は十字型に弱いのか、この範囲内では大ダメージを受ける。



[スマッシュ] 赤石の守護者+1

スマッシュ時に範囲内の吸血鬼、柱の男の敵に+200%ダメージを与える

→スマッシュ時にも柱の男や吸血鬼にダメージを! 柱の男も吸血鬼にはやはりリサリサ!



セト オススメアビリティ

SR

P.056

【弱点】波紋の教え+1

弱点ヒットすると次行動で150%ダメージがアップする

ウィル・A・ツェベリ

弱点を狙って更にダメージアップというWの効果!

R

P.081

【反撃】波紋入り【暗者の紫】+1

黒属性の敵から接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える

ジョセフ・ジョースター

黒属性の相手に強烈なカウンターで確実に反撃をするぞ!

チーム オススメユニット

SR

P.077

ジョナサン・ジョースター

高い攻撃力に加えて吸血鬼には更に追加で大ダメージを!

R

P.087

ロギンズ

波紋使いのパーティを組んで、リーダースキルを活用しよう。



SSR

SR

R

N

リサリサ

ダブルスーパーレア

SSR

リサリサ



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

攻撃力が高く、ダメージをアップするスキルやアビリティも強力。特に波紋使いと組み合わせたときに真価を発揮する。コンボ数をしっかり稼ごう!

アタック

ATK

限界突破

初期ATK

最大ATK

0段階

1段階

2段階

3段階

4段階

3860

4930

5430

6430

7070

8070

8850

9860

10160

11280

ヒットポイント

HP

限界突破

初期HP

最大HP

0段階

1段階

2段階

3段階

4段階

5790

6780

8140

9060

10550

11470

13100

14208

14844

16235

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

ジョセフとシーザーの波紋の師匠。波紋の習得により50歳にして20代後半の容姿をしている。「エイジャの赤石」の守り手。

波紋の達人

波紋使いのHP+25%、ATK+10%、移動距離+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

この自分のマフラーで十分!

範囲内(円形小型)の敵に520%ダメージを与えて吹き飛ばす。更に跳ね返ってきた敵ユニットの近くを達ると100%ダメージを与えて吹き飛ばす!

→吹き飛ばす効果が大きいので、敵がうまく集まった瞬間を狙ってタップしよう!



アビリティ

アビリティコスト 2

【スマッシュ】波紋の一撃+1

コンボ数が上がれば上がるほど、その移動時に打つスマッシュのダメージが最大300%までアップする

→移動距離を伸ばすなど、コンボ数を稼ぎやすくなるアビリティと組み合わせるといいぞ。



セットオススメアビリティ

【コンボ】ATKブースト&壁コンボ+1

ヒット数に応じてダメージアップ。更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する。

【反撃】波紋入り1階者の紫+1

黒属性の敵から接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える。

SR

P.055

イギー

壁へのヒット数もカウントされるので、ダメージがアップ。

R

P.081

ジョセフ・ジョースター

アビリティを活かしてカウンターでダメージを狙おう!

チームオススメユニット

SR

P.074

リサリサ

波紋使いの能力値アップで、カウンター攻撃を更に強化!

R

P.087

メッシュナ

波紋疾走を強化し、特に吸血鬼に対する攻撃力をアップ!



ダブルスーパリア

SSR

ヴァニラ・アイス

SSR

SR

R

N

ヴァニラ・アイス



コスト

20

アビリティキャバ

4

吸血鬼

スタンド使い

決まる^{きまる}と絶大^{ぜつだい}な威力^{いりき}を発揮^{はつき}する「ガオン!」だが、ゲージを4消費^{しょうひ}する上^{うえ}に決める^{きめる}のは難^{むずか}しい。大型^{おほよう}で強力^{きょうりき}な敵^{てき}と対決^{たいけつ}するとき^{とき}に上手^{じょうず}に使う^{つかう}!

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3910	4990
1段階	5490	6500
2段階	7150	8160
3段階	8950	9970
4段階	10270	11410

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5720	6690
1段階	8040	8940
2段階	10420	11320
3段階	12930	14016
4段階	14648	16015

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

精神を暗黒空間

黒属性のATK+25%, 移動距離+10%, スマッシュ範囲+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 4.0

ガオン!

コマンドスキル発動後にその場から消える。2ターン目に範囲内(円形小型)の敵に対し3000%ダメージを与えて出現する

→決まれば大きな破壊力を持つ。ほとんどの敵は一撃で倒すことができる技だ!



アビリティ

アビリティコスト 3

【特殊】暗黒空間+1

接触攻撃のダメージが150%アップする。更に接触した全てのアイテムを破壊する

→接触回数が増えるほど効果を発揮する。移動距離やコンボ数を増やすようにして使う!



セットオススメアビリティ

【特殊】戦闘の天才+1

HPが30%以下の場合、敵の最初の接触攻撃をキャンセルし、100%カウンターダメージを与える。更に敵使用時は100%ダメージ!

【スマッシュ】白 ATKブースト+1

スマッシュ時に範囲内の白属性の敵に+50%ダメージを与える

SR

P.063

ワムウ

HPが低下して苦しい状況になったときに反撃ができる!

R

P.083

ヴァニラ・アイス

白属性に対する黒属性メタルの攻撃力をアップするぞ!

チームオススメユニット



SR

P.062

DIO (アニメビジュアルver.)

ゲージ消費が少なく、かつ強力なコマンドスキルの持ち主。



R

P.084

呪いのデーボ

広い攻撃範囲を持ち、相手の移動距離を下げることも可能。

SSR

SR

R

N

カース

ダブルスーパーレア

SSR カース



コスト

20

アビリティキャバ

4

柱の男

ATK、HPともに高い強力なユニット。吸血鬼を倒すと回復できるアビリティと、他のユニットが全滅すると自身が復活するスキルを持っている。

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4410	5650
1段階	6220	7380
2段階	8120	9270
3段階	10170	11330
4段階	11680	12970

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	4860	5560
1段階	6790	7450
2段階	8780	9440
3段階	10860	11700
4段階	12260	13360

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

ローマで眠っていた3人の「柱の男」の中で最も知能が高く、「右仮面」は彼が発明したもの。光の流法を使う。

頂点に立つ者は常にひとり!

1人になるとATKが100%アップしHPが全回復する

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

真の右仮面の力

範囲内（円形中型）の敵に500%ダメージを与え、自身にダメージ60%カットの効果とHPを50%回復を与える

→比較的広い範囲の敵に強烈な攻撃をしつつ、自分の回復もできるお得なスキル。



アビリティ

アビリティコスト 2

回復 食料は吸血鬼+1

フィールドにいる吸血鬼が死亡すると自分のHPを60%回復する

→自分の攻撃でなくてもフィールド上で敵の吸血鬼が倒されると自分のHPが回復するぞ!



※ セット オススメアビリティ ※

【反撃】拘束する髪+1

接触ダメージを受けたときに30%の確率でカウンターダメージを与え、接触してきた敵からHPを吸収する。

SR

P.063

フラフオード

HPを吸収、回復できる機会を増やしてリスクを低減する。

【スマッシュ】3コンボHPドレイン+1

3ヒット以上してスマッシュを行なうと範囲内の敵のHPを吸収する

R

P.084

ティオ・スランドー

このアビリティでも敵のHPが吸収でき、回復が可能だ。

※ チーム オススメユニット ※

SR

P.055



イギー

主力であるカースをしっかりと守りぬく組み合わせだ!

R

P.081



ウィル・A・ツェベリ

万が一倒されたらスキルゲージを回復し、カースを助ける。

ダブルスーパーレア

SSR

DIO

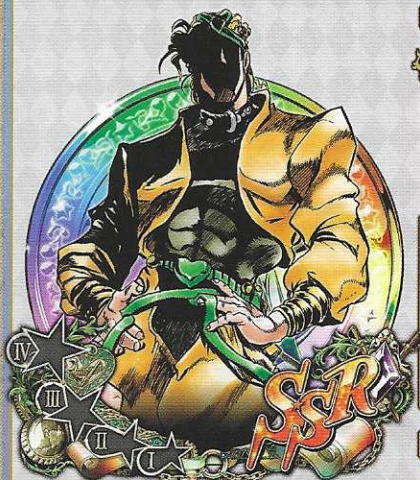
SSR

SR

R

N

DIO



蘇った吸血鬼。頭脳明晰、容姿端麗でありながら性格は冷酷非情。ジョセフの祖父、ジョナサン の宿命のライバルだったが――。

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

力の片鱗

範囲内（円形小型）の敵に420%弱点ヒットダメージ（相手が白属性なら3倍、黒以外なら1.5倍ダメージ）& 行動カウント+1を与える

→範囲内の敵すべてのカウントを+1することで、反撃を受ける確率が下がるぞ。



コスト

20

アビリティキャバ

4

吸血鬼

スタンド使い

攻撃がすべて弱点ヒットダメージになるコマンドスキルが強力だ。特に相手が白属性なら3倍となる。これを活かせる相手とパーティを組もう！

アタック

ATK

限界突破 初値ATK 最大ATK

0段階 4210 → 5390

1段階 5930 → 7030

2段階 7730 → 8830

3段階 9690 → 10790

4段階 11120 → 12350

ヒットポイント

HP

限界突破 初値HP 最大HP

0段階 4350 → 4900

1段階 6060 → 6580

2段階 7810 → 8330

3段階 9640 → 10338

4段階 10854 → 11795

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

きさま/見ているなッ！

Round開始時に80%で敵の初期行動+1する

アビリティ

アビリティコスト

4

[特殊]すでに手は打った!!+1

1moreを2回発動することができるようになり、2回目の1more時には+100%ダメージを与える

→相手に攻撃をさせずに連続してダメージを与えることができるので戦いを有利に進められる。



セトオススマアビリティ

[特殊]恨みの力+1

直前に攻撃してきた敵に攻撃した場合、+150%ダメージを与える。

[防御]波紋伝導マフラー+1

"波紋使い"からのダメージを減少させる

SR

P.062

呪いのデーボ

敵が強力であればあるほど威力を発揮する、反撃の技だ！

R

P.084

ストレイツォ

天敵である波紋使いの攻撃によるダメージ減少を狙おう。

チームオススマユニット



SR

P.064

花京院 典明

敵の行動力カウントを更に増やして、攻撃を封じてしまおう。



R

P.090

テレンス・T・ダービー

敵のATKをダウンさせるコマンドスキルで有利に戦おう！

ダブルスーパーレア

SSR

ディオ・ブランドー



コスト 20

アビリティキャバ 4

吸血鬼

ATK、HPともに高めで、使いやすく強力なスキル、アビリティを持つユニットだ。特にカウンター攻撃は強敵と対峙するときに強い武器となる。

ATK	
限界突破	最大ATK
0段階	4370 → 5590
1段階	6160 → 7300
2段階	8030 → 9170
3段階	10060 → 11210
4段階	11550 → 12830

HP	
限界突破	最大HP
0段階	4080 → 4560
1段階	5680 → 6120
2段階	7310 → 7750
3段階	9000 → 9627
4段階	10121 → 10975

移動距離 62

射撃距離 62

リーダースキル

青と黒の勇氣

青と黒属性のATKを30%アップ!

ジョナサンとの宿敵のライバル。財産を狙ってジョージ1世殺害を計画するが失敗。「右仮面」を被ったことにより吸血鬼となる。

コマンドスキル 消費ゲージ 3.0

気化冷凍法

発動から3手行動の間カウンター状態 & ダメージ80%カット!! 自身に接触した敵に行動カウント+1 & 450%ダメージを与える

→カウンター攻撃にプラスダメージカットなので、HPの減少が最小限で済むぞ。



アビリティ アビリティコスト 3

「コンボ」HPドレイン+1

敵にヒット時にHPを吸収する

→アビリティでHPを吸収して回復するので、余裕を持って戦いに臨むことができるのだ。



※セプトオススレアアビリティ※

【特殊】侵略と勝利+1

1 moreが発生していないときに弱点ヒットすると敵を倒さなくても1 moreが発生する。更に1 moreのときに移動距離を1.2倍にする。

SR P.061

ジャン・ビエール・ポルナレフ
攻撃回数を増やすことができるので、与えるダメージも大。

【防衛】波紋伝導マブラー+1

波紋使いからのダメージを減少させる。

R P.084

ストレイゾ
波紋使いからの攻撃のダメージを低減してしまう!

※チームオススレアユニット※



SR P.062

呪いのデーボ
黒属性のATKをアップし、カウンターでの反撃を強化。



R P.089

ジャン・ビエール・ポルナレフ
青属性のATKを強化してコンボのダメージをアップする。

ダブルスーパーレア

SSR

ディオ・ブランドー

SSR

SR

R

N

ディオ・ブランドー



コスト

20

アビリティキャバ

4

吸血鬼

リーダーにした場合、パーティメンバーを赤属性、もしくは吸血鬼で構成することで無類の強さを発揮する。再起不能から復活してからがまた強力。

アタック	ATK
限界突破	初期ATK 最大ATK
0段階	3980 → 5090
1段階	5600 → 6630
2段階	7300 → 8330
3段階	9140 → 10180
4段階	10490 → 11640

移動距離

62

ヒットポイント	HP
限界突破	初期HP 最大HP
0段階	5590 → 6520
1段階	7850 → 8720
2段階	10170 → 11040
3段階	12620 → 13670
4段階	14290 → 15620

射撃距離

62

リーダースキル

吸血鬼の正キス

赤属性に吸血鬼を付与し、吸血鬼にATK+20%、移動力+10%

ジョナサンの宿命のライバル。財産を狙ってジョージI世殺害を計画するが失敗。「石仮面」を被ったことにより吸血鬼となる。

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

自殺した!

スキル発動後、壁接触すると壁沿いに移動を行う。壁移動中はATKが+500%アップし、敵に接触するとダメージを与えて吹き飛ばす

→壁を移動中は、敵の重量、カウンタースキルも無効化して吹き飛ばすのだ。



アビリティ

アビリティコスト 3

[特殊] 吸血鬼の帝王+1

致死ダメージを受けたとき、味方の吸血鬼を身代わりにしてHPを全回復し、自身のATKを+150%アップする

→発動時、犠牲となったユニットに蘇生の効果があれば、そのユニットは復活。



※ セットオススメアビリティ ※

【特殊】容赦せん/+1

自身のHPが50%以下になるとATKが150%アップする HPが50%より上になると効果は消える

[スマッシュ] 自 ATKフースト+1

スマッシュ時に範囲内の白属性の敵に+50%ダメージを与える

SR

P.061

ストレイツォ

このアビリティで、復活する前もディオをパワーアップ!

R

P.083

ヴァニラ・アイス

白属性の敵が多いステージでは、強力なアビリティだぞ。

※ チームオススメユニット ※



SR

P.076

空条 承太郎

ディオをリーダーにすることで、吸血鬼にして能力アップ。



R

P.094

ミドラー

アビリティとコマンドスキルで、重量級の敵に効果大。

ダブルスーパーレア

SSR

花京院典明

コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

リーダースキルのおかげで、特定の味方の移動距離が大幅にアップ。また、味方の攻撃に追加ダメージを与えるなど、サポートに長けたユニット。

ATK

ATK	初期ATK	最大ATK
0段階	4370	5590
1段階	6160	7300
2段階	8030	9170
3段階	10060	11210
4段階	11550	12830

HP

HP	初期HP	最大HP
0段階	4080	4560
1段階	5680	6120
2段階	7310	7750
3段階	9000	9627
4段階	10121	10975

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

恐怖を乗り越えた精神

緑と白属性の移動距離50%アップ、HP 10%ダウン!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

法皇の侵入

範囲内（ダイヤモンド型）の敵に移動距離ダウン＆580%ダメージを与える



→コマンドスキルのレベルが上がるたびに、与えるダメージが増加していくぞ。

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】すでに触脚が伸びているツナギ

60%の確率で、範囲内（円形中型）の味方の攻撃に合わせて連距離攻撃で150%ダメージを与える



→追加攻撃もヒット数に計算されるので、ヒット数依存のスキルなどと相性抜群なアビリティ。

セットオススメアビリティ

【特殊】イカサマ+1

ラウンド開始時に50%の確率で弱点が一番近い味方の方向に変更する

SR P.066

ダニエル・J・ダービー

弱点を攻撃して敵の行動を封じ、触脚で味方をサポート。

【スマッシュ】引き寄せの+1

スマッシュ時に範囲内の敵を引き寄せる

R P.085

花京院典明

敵を引き寄せ、続く味方の攻撃に触脚で追加ダメージ。

チームオススメユニット



SR P.055

イギー

移動距離アップでアビリティの効果が発揮的に増大する。



R P.082

リサリサ

援軍として登場してATK強化に加え、移動距離もアップ。

ダブルスーパーレア

SSR

花京院典明

SSR

SR

R

N

花京院典明



コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

ターン開始時にコマンドスキルで攻撃し、さらにターン終了時に発動するアビリティで敵に大量のダメージを与えられる、攻撃に特化したユニット。

アタック

ATK

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3980	5090
1段階	5600	6630
2段階	7300	8330
3段階	9140	10180
4段階	10490	11640

ヒットポイント

HP

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	5590	6520
1段階	7850	8720
2段階	10170	11040
3段階	12620	13670
4段階	14290	15620

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

自身を知る者

緑属性のATK+25%、HP+10%、移動距離+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

気がつかなかったのか!

範囲内(自分の周囲を除く全面)の敵に対して520%ダメージを与えるッ 更に1ターンの間、対象の敵はその場に縛りつけられて行動できなくなる

→縛りつけられた敵は、接触やスキル効果でも動かない。接触すると弾かれる。



アビリティ

アビリティコスト 3

[特殊] シートに着込む脚手1

ターン終了時に壁の近くにいる敵に対して200%ダメージを与えるッ 更に25%の確率で行動カウント+1にする

→レベルが上がれば、与えるダメージと行動カウント+1の確率がアップし、さらに強くなる!



※ セット オススメアビリティ ※

SR

P.068

【反撃】真空電撃の余波+1

接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える

ワムウ

もともと攻撃力は高いので、反撃アビリティでさらに補完。

R

P.087/088

【スマッシュ】吹き飛ばす+1

スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす

フオーエバー / ワムウ

ステージ中央でスマッシュして、敵を壁の近くへ誘導。

※ チーム オススメユニット ※

SR

P.065

花京院典明 (アニメビジュアルver.)

リーダースキルで強化できる緑属性のなかでも強力。

R

P.087

ホル・ホース

花京院のリーダースキルで、アビリティがさらに強力に。

ダブルスーパースター

SSR

ジョセフ・ジョスター



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

コマンドスキルとアビリティが、触れると敵にダメージを与えるアイテムを設置するもの。移動距離を強化すれば、かなりの活躍が見込める。

アタック		
限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3570	4550
1段階	5010	5920
2段階	6510	7430
3段階	8150	9070
4段階	9340	10370

HP		
限界突破	初期HP	最大HP
0段階	4590	5220
1段階	6410	7000
2段階	8280	8860
3段階	10220	10997
4段階	11531	12550

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

ジョナサン^{ジョナサン}の孫^{お孫}。ギリギリのピンチ^{ピンチ}でも持前の抜け目なさ^{抜け目なさ}を武器^{武器}に關っていく。生まれつき波紋^{はもん}を使うことができる。

緑と白の潮流

緑と白属性の移動距離を30%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

糸の結界

移動した軌跡上に接触時ダメージ効果のある糸の結界(接触すると200%ダメージ、柱の男には更に+100%ダメージ)を張るッ

→設置された糸の結界は、自身の撃破やラウンドをまたぐと消滅してしまう。



アビリティ

アビリティコスト 2

[コンボ] 5コンボ 連続手榴弾+1

5ヒット以降ヒットすることに手榴弾(接触60%ダメージアイテム)を設置する



→接触時に与えるダメージは、アビリティレベルが増すことにアップする。

※セトオススマアビリティ※

【弱点】スピードフースト+1

弱点ヒットすると次行動で自身の移動距離が増加する

SR

P.065

花京院典明 (アニメビジュアルver.)

条件はあるものの、移動距離アップで攻撃力全体を底上げ。

【弱点】透量の暗示+1

弱点ヒットすると次行動で自身の移動距離が増加する

R

P.086

花京院典明 (アニメビジュアルver.)

移動距離アップで、スキルやアビリティの効果が増大する。

※チームオススマユニット※

SR

P.065

花京院典明 (アニメビジュアルver.)

花京院をリーダーにすれば、「糸の結界」が長く張れる。



R

P.087

ホル・ホース

ジョセフのリーダースキルでアビリティが能力アップ。

ダブルスーパーレア

SSR

ジョセフ・ジョースター

SSR

SR

R

N

ジョセフ・ジョースター



承太郎の祖父。祖父・ジョナサンのおれである
DIOが復活したことで、幽波紋能力に目覚めた。

コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

スタンド使い

ジョースター家

ジョースター家、波紋使い、スタンド使いの3つの特徴を持ち、リーダースキルで強化してもらえる機会が多い。サポート要員としても優秀なメダルだ。

ATK

限界突破	初階ATK	最大ATK
0段階	3910	4990
1段階	5490	6500
2段階	7150	8160
3段階	8950	9970
4段階	10270	11410

HP

限界突破	初階HP	最大HP
0段階	5720	6690
1段階	8040	8940
2段階	10420	11320
3段階	12930	14016
4段階	14648	16015

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

戦いの年季

緑の属性のHP+25%、ATK+10%、移動距離+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

テレビ念写

範囲内(長方形型)の敵に
450%ダメージ&行動カウン
ト+1を与える。更に1ター
ンの間、弱点を付けて弱点を一番
近い味方の方向に変更する。

→コマンドスキルのLv.があ
ップすることにより、与えるダ
メージ量はさらに増える。



アビリティ

アビリティコスト 2

[特殊] ガンガン闘うッ/4+1

自身の行動で敵を倒すと、コ
マンドスキルゲージが倒した敵
の数×1溜まる。

→アビリティのLv.があップす
ることにより、溜まるスキルゲー
ジ量も増えていくぞ。



※ セットオススメアビリティ ※

【弱点】初撃ダメージブースト+1
1ヒット目が弱点に当たると+
300%ダメージを与える

【スマッシュ】複数敵 ATKブースト+1
スマッシュ時に範囲内の敵が2体
以上の場合+50%ダメージを与
える

SR

P.064

カース

コマンドスキルで弱点が自分
に向けは活きるアビリティ。

R

P.086

グレイブライ

このアビリティで敵を複数倒
せば、ゲージが溜まりやすい。

※ チームオススメユニット ※



ワムウ

リーダースキルでHPをアッ
プし、カウンターを誘発。



花京院典明 (アニメキビジュアルver.)

ジョセフのコマンドスキルが、
「法皇の暗示」を活かす。

ダブルスーパーレア

SSR

ジョセフ・ジョースター&シーザー・アントニオ・ツェペリ



コスト

24

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

ツェペリ家

移動距離が長くコンボが狙いやすい。また、リーダースキルの影響範囲も広いため、幅広い範囲から仲間をチョイスすることができる優秀なメダルだ!

	ATK
初級ATK	4230 → 5410
1段階	5960 → 7060
2段階	7770 → 8870
3段階	9740 → 10850
4段階	11180 → 12410

	HP
初級HP	6020 → 7070
1段階	8460 → 9450
2段階	10980 → 11960
3段階	13640 → 14808
4段階	15464 → 16925

移動距離

70

射撃距離

65

リーダースキル

友でありライバル

緑と青属性のATK+20%、HP+10%、移動距離+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

コンビネーションプレー

範囲内(円形中型)の敵に対して600%ダメージ&行動カウント+1を与える!更に接触150%ダメージのシャボン範囲内の敵の周りに8個設置するッ

→行動カウント+1が強力。またシャボンの追加効果によりさらなるダメージも。



アビリティ

アビリティコスト 3

【特殊】修行の成果+1
回復剤を取る度にその行動中ATK+300%アップするッ



→回復剤に攻撃力増加効果を追いか!出現した回復剤はボスまで残しておくといいぞ。

セットオススメアビリティ

[コンボ]アイテム敵ハイATKフースト+1
フィールド上に設置したアイテム数に応じてダメージがアップする

SR P.065
ジョセフ・ジョースター
コマンドスキルでシャボンを出せば出すほど強くなるぞ!

[スマッシュ]手榴弾トラップ+1
スマッシュ時に範囲内に敵が2体以上いると3個の手榴弾(20%ダメージアイテム)を設置する

R P.086
ジョセフ・ジョースター
コマンドスキルでシャボン、スマッシュで手榴弾が!

チームオススメユニット



SR P.069
カメオ
弱点ヒットを狙って、スキルゲージを増やすのに貢献だ。



R P.089
シーザー・アントニオ・ツェペリ
シャボンをどんどん増やして、敵にさらにダメージを与える。

ダブルスーパーレア

SSR

ジョナサン・ジョースター

SSR

SR

R

N

ジョナサン・ジョースター



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ジョースター家

さまざまな能力をアップさせるアビリティが特徴。HPをかなり減らさないで発動しないので、蘇生や回復可能なアビリティのサポートは必須だ。

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3910	4990
1段階	5490	6500
2段階	7150	8160
3段階	8950	9970
4段階	10270	11410

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5720	6690
1段階	8040	8940
2段階	10420	11320
3段階	12930	14016
4段階	14648	16015

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

吸血鬼を追う者

青と波紋使いのHP25%アップ、ATK10%アップ

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

青緑波紋疾走

範囲内(自分より上)の敵に550%ダメージを与え真上方向へ吹き飛ばす。更に3ターンの間、敵の移動距離を半分にし、ターン終了時に敵のHPの5%ダメージを与える。

→非常に広範囲の攻撃なので、いろいろな場面で役立つ。



アビリティ

アビリティコスト 4

[特殊] 精神の爆発力+1

Round中に1度だけHPが20%以下になると発動し、ATK2倍、移動距離1.2倍、スマッシュ範囲50%アップする。更に一度発動するとRound中はHPを回復しても切れることは無い。

→ピンチになるほどチャンスに。回復できるメダルといっしょに。



セト オススメアビリティ

【防衛】蘇生+1

HPが0になるダメージを受けた場合、スキルゲージを消費してHP1で踏みとどまる

SR

P.068

ロギンズ

一度、再起不能になってから復活してアビリティ発動。

【スマッシュ】手榴弾トラップ+1

スマッシュ時に範囲内に敵が2体以上いると3個の手榴弾(20%ダメージアイテム)を設置する

R

P.086

ジョセフ・ジョースター

ジョナサンのアビリティ発動で、さらに使いやすくなる。

チーム オススメユニット



SR

P.073

ホル・ホース

HPが低下したジョナサンを、コマンドスキルで救える。



R

P.094

ダイアー

HPが低下したジョナサンを、スマッシュで回復できる。

ダブルスーパーレア

SSR

ワムウ



コスト

20

アビリティキャバ

4

柱の男

自身のHPを犠牲にしながら強力なコマンドスキルを放つ、ハイリスクハイリターンなユニット。ピンチになるほど、その能力の真価を発揮する。

ATK	
限界突破	最大ATK
0段階	4030 → 5150
1段階	5670 → 6710
2段階	7380 → 8430
3段階	9250 → 10300
4段階	10610 → 11780

HP	
限界突破	最大HP
0段階	5510 → 6420
1段階	7740 → 8580
2段階	10030 → 10870
3段階	12430 → 13466
4段階	14078 → 15385

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

純粋な戦闘者

緑属性と柱の男のATK+25%、スマッシュ範囲+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

最終流法・渾身の力

範囲内（円形中型）の敵に対して600%ダメージを与える。更に残りのHPが少ないほどコマンドスキルのダメージがアップする。

→瀕死の状態なら爆発的なダメージを与えるが、再起不能のリスクにさらされる。



アビリティ

アビリティコスト 2

「コマンド」スイッチング・ウインバックキ

コマンドスキル使用時に自らの残HPを10%消費してコマンドスキルのダメージを+300%アップさせる。

→このアビリティの効果により、コマンドスキルがさらに強力に。他のメダルにセットしてもいい。



※ セットオススメアビリティ ※

【防衛】蘇生+1

HPが0になるダメージを受けた場合、スキルゲージを消費してHP1で踏みとどまる。

SR

P.068

ロギンズ

コマンドスキルで負う再起不能のリスクを、これで軽減。

【弱点】次ターンATKアップ+1

弱点ヒットすると次行動で自身のATKが+50%アップする。

R

P.087

メッシーナ

条件付きだが、ATKアップで反撃の芽をあらかじめ摘む。

※ チームオススメユニット ※



SR

P.060

サンタナ

ワムウのリーダースキルでパワーアップする、柱の男。



R

P.092

エンディシ

スマッシュでHPが減ったワムウをサポートする回復役。

ダブルスーパーレア

SSR

シーザー・アントニオ・ツェペリ

SSR

SR

R

N

シーザー・アントニオ・ツェペリ



コスト

20

アビリティキャバ

4

液紋使い

ツェペリ家

リーダースキルはかなり優秀。シャボンを設置するアビリティとコマンドスキルのおかげで、アイテムブーストなどのアビリティ効果がアップする。

ATK

境界突破	初回ATK	最大ATK
0段階	3330	4230
1段階	4660	5510
2段階	6050	6900
3段階	7560	8420
4段階	8670	9630

HP

境界突破	初回HP	最大HP
0段階	5000	5760
1段階	7010	7710
2段階	9060	9760
3段階	11210	12096
4段階	12668	13810

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

青と白の聖域

青と白属性のスマッシュ範囲を35%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

シャボンバリアー

フィールド上に接触60%ダメージのシャボンを8個設置する



→レベルが上がると、シャボンの設置数と与えるダメージ量がアップする。

アビリティ

アビリティコスト 1

『コンボ』3コンボ連続シャボン+1

3ヒット以上ヒットすることにシャボン(30%ダメージ&接触停止アイテム)を設置する



→コマンドスキルのシャボンと異なり、こちらはシャボンカッターとして設置。

※ セットオスズメアビリティ ※

【壁】壁接触シャボンカッター+1

壁接触時に1個のシャボン(30%ダメージ&接触停止アイテム)を設置する

【スマッシュ】シャボントラップ+1

スマッシュ時に範囲内に3個のシャボン(20%ダメージ&接触停止アイテム)を設置する

SR P.070

シーザー・アントニオ・ツェペリ

自身のアビリティに加え、セットでさらにシャボンを増加。

R P.089

シーザー・アントニオ・ツェペリ

コンボとスマッシュで、大量のシャボンを量産できる。

※ チームオスズメユニット ※



SR P.074

ドンドール

スマッシュ範囲拡大で、アビリティ効果が発揮しやすい。



R P.082

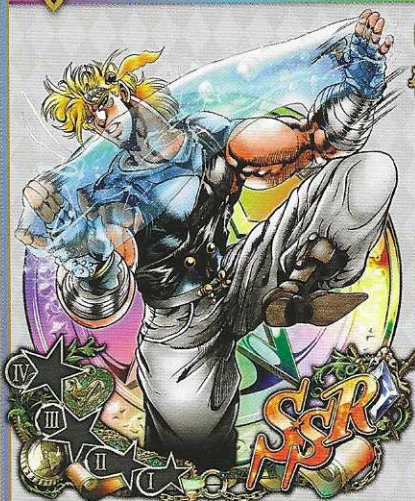
ポインゴ

リーダースキルによるスマッシュ拡大で能力が倍増。

ダスルスーパーレア

SSR

シーザー・アントニオ・ツェペリ



コスト

20

アビリティキャバ

4

波紋使い

ツェペリ家

ジョースター家

若干低めの能力値は、リーダースキルで補える。コマンドスキルを最大限に活かすために、他のシーザーのメダルと組ませるのがもっとも効果的。

ATK		
限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4090	5230
1段階	5760	6820
2段階	7500	8570
3段階	9400	10470
4段階	10790	11980

HP		
限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5400	6280
1段階	7580	8400
2段階	9820	10630
3段階	12170	13172
4段階	13776	15045

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

ウィル・A・ツェペリの孫。シャボンを使った波紋技が得意。自分の血統に誇りをもっている。キザだが友や家族を大事にする男。

冷酷! 残忍!

青属性のATK+25%、移動距離+10%、スマッシュ範囲+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

シャボンレーザー

コマンドスキル発動後も移動し、その移動中の接触攻撃にシャボンの数×25%ダメージを上乗せする



→自身のアビリティより、他のシーザーでシャボンを増やしてから発動しよう。

アビリティ

アビリティコスト 2

【弱点】弱点シャボン+1

弱点ヒット時にシャボン(30%ダメージ&接触停止アイテム)を1体につき6個設置する



→レベルアップすると与えるダメージも増えるが、シャボンの数はそのまま。

※ セットオススマアビリティ ※

【特殊】アイテムフースト+1
装備しているキャラクターの設置するアイテムのダメージを+50%アップする

SR

P.070

シーザー・アントニオ・ツェペリ
設置するシャボンの威力を増して戦力を底上げできる。

【スマッシュ】シャボントラップ+1
スマッシュ時に範囲内に3体のシャボン(20%ダメージ&接触停止アイテム)を設置する

R

P.089

シーザー・アントニオ・ツェペリ
シャボンの数を増やして、コマンドスキルの威力をアップ。

※ チームオススマユニット ※

SR

P.071



ジョナサン・ジョースター
青属性SR最強ユニットを、リーダースキルでさらに強化。

R

P.089



シーザー・アントニオ・ツェペリ
追加のシャボン設置で、コマンドスキルがさらに強力に。

ダブルスーパーレア

SSR

ジャン・ピエール・ポルナレフ

コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

コンボ攻撃に優れたメダル。アビリティを活かすためチャージはぎりぎりまで使わず、できるだけ移動距離を稼いで、ヒット数をアップさせよう!

ATK	
初期ATK	最大ATK
0段階 4030	5150
1段階 5670	6710
2段階 7380	8430
3段階 9250	10300
4段階 10610	11780

HP	
初期HP	最大HP
0段階 5510	6420
1段階 7740	8580
2段階 10030	10870
3段階 12430	13466
4段階 14078	15385

移動距離

64

射撃距離

60

リーダースキル

復讐の誓い

青と緑属性のATK20%アップ、移動距離10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

銀の針串刺し

範囲内(円形中型)の敵に550%ダメージを与える。更にコマンドスキル発動前に接触したすべての敵に対してHIT×30%の追加ダメージを与える

→発動前にヒットしたメダルに対して追加ダメージを与えることができるのだ!



アビリティ

アビリティコスト 2

「コンボ」連続刺突+1

接触時の攻撃が30%の確率で2ヒットするようになる



→1回の攻撃が2ヒットに変化する可能性がある。できるだけ多弾ヒットを狙って攻撃しよう。

セットオススメアビリティ

【特殊】ハヤブサの眼+1

移動距離が1.2倍になる。更に敵のアイテムを無視して移動することができるようになる

SR P.072

ベット・ショップ

移動距離増加でコマンドスキル&アビリティがより強力に。

【コンボ】3コンボ ATKブースト+1

3ヒット目以降は+15%ダメージを与える

R P.090

ドノヴァン

ベット・ショップとあわせれば、さらにダメージアップ!!

チームオススメユニット



SR P.072

テレンス・T・ダービー

青属性の中でも、コマンドスキルで生き残りやすいぞ。



R P.089

ジャン・ピエール・ポルナレフ

弱点ヒットで攻撃力が増すアビリティを、活用できるぞ!

ダブルスーパーレア

SSR

ペット・ショップ

SSR

SR

R

N

ベ
ニ
ミ
シ
ン
ア
メ
リ
カ

コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

スマッシュの範囲が狭いものの移動距離が長く、コンボが狙いやすいメダル。多弾ヒットを狙ったシュートで確実にダメージを稼いでいこう!

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3860	4930
1段階	5430	6430
2段階	7070	8070
3段階	8850	9860
4段階	10160	11280

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5790	6780
1段階	8140	9060
2段階	10550	11470
3段階	13100	14208
4段階	14844	16235

移動距離

64

射撃距離

60

リーダースキル

非常に残虐で執念深い性質だが、命令には忠実なハヤブサ。しばしば烏らしからめ仕草を見せる。

青と黒属性の移動距離20%アップ、ATK10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

水のミサイル

範囲内(円形中型)の敵に580%ダメージ吹き飛ばす。更にダメージを与えたキャラクターの数だけ(2ターンの間、敵が接触すると100%ダメージ)を配置する。

氷柱は味方を守るための壁としても利用できるぞ!



アビリティ

アビリティコスト 2

[特殊] 殺戮追跡機械+1

ターン終了時に範囲内(円形中型)にいる敵に250%ダメージを与える。

→ターン終了時にできるだけ敵の近くにペット・ショップのメダルを配置し追撃を発動。



セトオススミアビリティ

[スマッシュ]引き寄せる+1

スマッシュ時に範囲内の敵を引き寄せる

SR

P.072

角キャプテン・デニール

引き寄せてコンボを稼げば下のアビリティがさらに活きる。

[コンボ]3コンボ ATKブースト+1

3ヒット目以降は+15%ダメージを与える

R

P.090

ドノヴァン

ペット・ショップの移動距離の長さを活かせるアビリティ。

チームオススミアユニット



SR

P.061

ジャン・ビエール・ポルナレフ

移動距離が伸びれば弱点ヒットで1moreが発生する確率増。



R

P.083

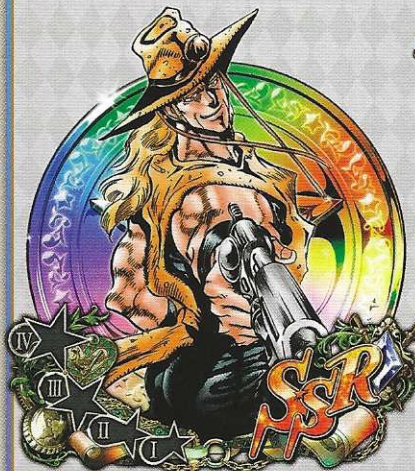
カース

移動距離を増加させヒット数を増やし、アビリティ発動。

ダズルスーパーレア

SSR

ホル・ホース



コスト

20

アビリティキャパ

4

スタンド使い

サポートに優れたメダル。リーダーにすればすべてのスタンド使いの能力を底上げできる。味方のスマッシュに反応するアビリティも使いやすい。

ATK	
限界突破	最大ATK
0段階	3830 → 4890
1段階	5390 → 6380
2段階	7010 → 8000
3段階	8780 → 9780
4段階	10070 → 11190

HP	
限界突破	最大HP
0段階	5840 → 6840
1段階	8210 → 9150
2段階	10650 → 11590
3段階	13220 → 14341
4段階	14983 → 16395

移動距離

62

射程距離

62

リーダースキル

一番よりNo.2

スタンド使いにATK+25%、HP+10%、スマッシュ範囲+10%

コマンドスキル

消費ゲージ

2.0

吹っ飛びな!!

ターゲットを選択して600%ダメージを与える。更にその周りにいる敵に対して600%ダメージ!!

狙ったユニットを中心に攻撃するスキル。ボスや奥に隠れたメダルに有効だ!



アビリティ

アビリティコスト

3

【特殊】皇帝の追撃+1

範囲内（円形中型）で味方ユニットがスマッシュした時、更に200%ダメージを与える

味方のスマッシュ攻撃に反応し発動。スマッシュはできるだけホル・ホースの近くで使おう。



※ セットオススメアビリティ ※

【特殊】呼吸法矯正マスク+1

移動中に味方に接触すると接触された味方は1ターンの間、ATK+80%アップする

【コマンドスキル】ダメージブースト+1

コマンドスキルのダメージを+25%アップする

SR

P.074

リサリサ

リーダースキルと合わせスタンド使いATK105%アップ。

R

P.091

ベット・ショップ

敵を選べる、強力なコマンドスキルのダメージをアップ!

※ チームオススメユニット ※

SR

P.077



空条孝太郎 (アニメビジュアルver.)

攻撃力が高くホル・ホースのリーダースキルと相性がいい。

R

P.086



ダニエル・J・ダービー

スタンド使いなのでATKアップ。青属性の相手に最適だ。

ダブルスーパーレア

SSR

ルドル・フォン・シュトロハイム

SSR

SR

R

N

ルドル・フォン・シュトロハイム



コスト

20

アビリティキャバ

4

外す心配がないコマンドスキルと、スマッシュ範囲が広がるアビリティを持つ使いやすいユニット。吸血鬼と柱の男に絶大な威力を発揮する。

アタック		
ATK		
アタックレベル 限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3830	4890
1段階	5390	6380
2段階	7010	8000
3段階	8780	9780
4段階	10070	11190

移動距離

62

ヒートポイント		
HP		
ばんがいにしる 限界突破	しるし 初期HP	かぎりにしるし 最大HP
0段階	5840 ➔	6840
1段階	8210 ➔	9150
2段階	10650 ➔	11590
3段階	13220 ➔	14341
4段階	14983 ➔	16395

射程距離

62

リーダースキル

ドイツの科学は世界一チイイイ!!

青と白属性のATK20%アップ、移動距離10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

紫外線照射装置

画面上の敵に対し500%ダメージを与える。更に2ターンの間、吸血鬼と柱の男に対して、ATKを-50%ダウン。自身と仲間の接触攻撃時にダメージを+100%アップ!

→吸血鬼と柱の男には、絶大な威力を誇る攻撃だ。



アビリティ

アビリティコスト 2

[特殊] 最高知能の結晶+1

状態異常が掛からなくなるッ
更にスマッシュ範囲が+50%
アップするッ

→移動距離ダウンなどの状態変化を無効化する。ステージ上の特殊効果は無効化しない。



セトオスス★アビリティ

[スマッシュ]音爆知+1

スマッシュ時に範囲内の敵が3体以上の場合+120%ダメージを与える

SR

P.074

ドゥワール

アビリティでアップしたスマッシュ範囲との相性抜群。

[スマッシュ]ヒール+1

スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

R

P.088

エンヤ婆

拡大したスマッシュ範囲で、多くの味方を回復できる。

チームオスス★ユニット

SR

P.058

ラバーソール

カウンターで減ったHPを、セッアビリティで回復。

R

P.081

ジョセフ・ジョスター

セッアビリティで回復して守る、白属性のユニット。





ダブルスーパーレア

SSR

エシディン



コスト

20

アビリティキャバ

4

柱の男

スマッシュ攻撃に優れたメダル。ヒット数に応じて範囲が広がるアビリティや、ダメージの高いコマンドスキルを持つパワー型のメダルだ！

アタック	
ATK	最大ATK
初段突破	初段ATK
0段階	3980 → 5090
1段階	5600 → 6630
2段階	7300 → 8330
3段階	9140 → 10180
4段階	10490 → 11640

HP	
HP	最大HP
初段突破	初段HP
0段階	5590 → 6520
1段階	7850 → 8720
2段階	10170 → 11040
3段階	12620 → 13670
4段階	14290 → 15620

移動距離

56

射撃距離

68

リーダースキル

ローマの地下に眠っていた3人の「柱の男」の1人。炎の流法を使う。頭に血がのぼると大泣きして冷静になるようにしている。

兵は龍道なり！

赤と黒属性のATK20%アップ、HP10%アップ！

コマンドスキル

消費ゲージ 3.0

怪蛇王の流法

範囲内（円形中型）の敵に600%ダメージを与える。敵を倒した場合、更にその周りにいる敵に対して300%ダメージ！

→圧倒的な破壊力を持ち敵打倒時には追加ダメージも与えることができるぞ！



アビリティ

アビリティコスト 2

「スマッシュ」増殖する血管針+1

ヒット数に応じてスマッシュの範囲がアップする。更にスマッシュ時に波紋使用に対して+250%ダメージを与える



→ヒット数に応じてスマッシュ範囲が拡大！スマッシュはできるだけ移動の最後に使う。

※ セット オススメアビリティ ※

[コンボ] ATKフースト & 壁コンボ+1

SR

P.077

ヒット数に応じてダメージアップ、更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する

J・ガイル

自身のアビリティとあわせてコンボの効果を強化できるぞ。

[スマッシュ] アイテムスレイグ+1

R

P.093/095

スマッシュ時に範囲内のアイテムにダメージを与え、HPを0にした場合破壊する。更に範囲内の敵に+10%ダメージを与える

スイー・スイー モハメド・アヴドゥル

スマッシュにさらに追加効果を与えることができるぞ。

※ チーム オススメユニット ※



SR

P.061

ジャン・ビエール・ボルナレブ

攻撃に優れたメダル。白属性の敵を狙うときに有効だ！



R

P.093

J・ガイル

攻撃に特化したスキルやアビリティを持ち戦いやすいぞ！

ダブルスーパーレア

SSR

空条承太郎

SSR

SR

R

N

空条承太郎



冷静な判断力と、強い正義感を持つ高校生。激情的な一面があるため、不良のレッテルを貼られることも。

コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

ジョースター家

バランスの取れた能力を持ち、攻撃だけでスキルやアビリティ効果で防御にも使えるメダル。仲間の属性や種類を問わないリーダースキルも魅力。

アタック	
ATK	
限界突破	初階 ATK 最大 ATK
0 段階	4370 → 5590
1 段階	6160 → 7300
2 段階	8030 → 9170
3 段階	10060 → 11210
4 段階	11550 → 12830

ヒットポイント	
HP	
限界突破	初階 HP 最大 HP
0 段階	4080 → 4560
1 段階	5680 → 6120
2 段階	7310 → 7750
3 段階	9000 → 9627
4 段階	10121 → 10975

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

スーパーコンボブースト

7ヒット以上の場合+70%のダメージを与える

コマンドスキル

消費ゲージ 2.5

つけの領収証だけ

範囲内（円形中型）の敵に行動カウント+1 & 550 %ダメージを与える



高いダメージを与えると同時に、範囲内の敵の行動を遅らせる攻防に優れた技。

アビリティ

アビリティコスト 2

[アイテム] アイテム狙撃+1

接触した投げられるアイテム（ナイフ、手榴弾等）を近くの敵に投げて150%ダメージを与える



→接触したアイテムを自動的に敵にぶつけダメージを与える。扱いやすいアビリティなのだ。

※ セット オススメアビリティ ※

[コンボ] ATKブースト&壁コンボ+1

ヒット数に応じてダメージアップ。更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する

SR

P.077

J・ガイル

リーダースキルとあわせると破壊力抜群なアビリティだ。

[スマッシュ] 吹き飛ばし+1

スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす

R

P.093

空条承太郎

上のスキルとあわせると、さらにダメージが期待できるぞ。

※ チーム オススメユニット ※



SR

P.055

イギー

リーダースキルを活かせるメダル。コンボを狙っていこう。



R

P.092

カーン

コンボでダメージが増すアビリティを持っているぞ!

ダブルスーパーレア
SSR 空条承太郎



コスト **20** アビリティキャバ **4**

スタンド使い ジョースター家

攻撃に優れたメダル。HPを高く保つことで、安定した攻撃力を発揮。リーダースキルは赤属性の他、ジョースター家に効果を及ぼす珍しいタイプだ。

ATK		HP	
限界突破	初回ATK	初回HP	最大HP
0段階	4030	5510	6420
1段階	5670	7740	8580
2段階	7380	10030	10870
3段階	9250	12430	13466
4段階	10610	14078	15385

移動距離 **62** 射撃距離 **62**

リーダースキル

星型のアザの一族

赤とジョースター家のATK25%アップ、HP10%アップ

冷静な判断力と、強い正義感を持つ高校生。激情的な一面があるため、不良のレッテルを貼られることも。

コマンドスキル 消費ゲージ **3.0**

てめーはこの空条承太郎がじきじきにフチのめす

範囲内(円形中型)の敵に対して580%ダメージを与え、大きく吹き飛ばす。更に吹き飛ばした敵が壁に接触するたびに250%のダメージを与えるッ

→追加ダメージを狙って、壁際まで敵メダルを追いこんでから使おう!



アビリティ アビリティコスト **2**

【その他】俺が裁くッ/キ1

自身のHPが80%以上のときに自身のATKが100%アップする

→HPが高い状態を保つことで、100%の攻撃力が維持される。回復アビリティとあわせたい!



※ セットオススメアビリティ ※

【回復】一体化+1
敵を倒した際、倒した敵の数×自身のHPの20%HPを回復する

SR P.076

エシディン
承太郎本人のアビリティの維持のため装備しておきたい!

【コンボ】5コンボATKブースト+1
5ヒット以降は+30%ダメージを与える

R P.092

カーン
コンボ時のダメージを高める。HPが80%以上だと効果的だ。

※ チームオススメユニット ※



SR P.056

空条承太郎
他属性だがジョースター家。リーダースキルの影響あり。



R P.090

ジョナサン・ジョースター
属性が異なり射撃距離が長い。サポートにぴったりの仲間だ。

ダブルスーパースター

SSR

くう じょう しょう た ろう アンド か きょう いん のり あき
空条承太郎&花京院典明

SSR

SR

R

N

空条承太郎&花京院典明



コスト

24

アビリティキャバ

4

スタンド使い

赤と緑と…属性は選ぶものの味方のスタンド使いを大幅に強化するリーダースキルを持つ。また移動距離にも優れ、コンボや弱点を狙いやすいぞ。

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4380	5600
1段階	6170	7310
2段階	8040	9190
3段階	10080	11230
4段階	11570	12860

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	5770	6750
1段階	8110	9030
2段階	10520	11430
3段階	13050	14157
4段階	14791	16180

移動距離

70

射撃距離

65

リーダースキル

星と法皇の絆

赤と緑とスタンド使いのATK+20%、HP+10%、移動距離+10%

コマンドスキル

消費ゲージ

3.0

星の白金と法皇の絆

一番近い敵を引き寄せ、その敵を中心に範囲内(円形中型)の敵に600%ダメージを与えて吹き飛ばす! 吹き飛ばした敵は壁へ接触すると200%ダメージ、接触した敵に250%ダメージ

威力が高く壁に接触した際に追加ダメージを与える。



アビリティ

アビリティコスト

4

『弱点』オールラウンド+1

弱点ヒットすると次行動で自身のATK150% & 移動距離150%スマッシュ範囲+50%アップする

弱点狙いのため使える場面は限られるが、ヒットすれば大幅に自分を強化できるぞ!



セットオススメアビリティ

[スマッシュ]防衛フースト+1

スマッシュ時に範囲内の味方の防衛力をアップする

SR

ミドラー

P.079

使い所は難しいが、敵味方が入り交じったときなどに有効。

[スマッシュ]2体フースト+1

スマッシュ時に範囲内の敵が2体以上の場合+50%ダメージを与える

R

アレツシー

P.092

スマッシュ範囲アップにあわせることにより、効果大!

チームオススメユニット



SR

カーズ

P.064

リーダースキルで強化! 弱点ヒット時に大ダメージだ!



R

P.095

モハムダヴアル(アノキベジアルver.)
弱点ヒットでスマッシュ範囲が広がり、多くの敵を狙える。



ダブルスーパーレア

SSR

タルカス



コスト

20

アビリティキャバ

4

吸血鬼

移動距離が極端に短い、圧巻の攻撃力を誇る。スマッシュの範囲も広く、さらにコマンドスキルも超強力！ いかに敵に近寄るかが勝利の鍵だ。

アタック

ATK

限界突破 初期ATK 最大ATK

0段階 4560 → 5820

1段階 6400 → 7570

2段階 8330 → 9500

3段階 10420 → 11600

4段階 11950 → 13270

ヒットポイント

HP

限界突破 初期HP 最大HP

0段階 6200 → 7310

1段階 8730 → 9770

2段階 11340 → 12370

3段階 14090 → 15316

4段階 15988 → 17510

移動距離

22

射程距離

78

リーダースキル

禍患なる狂気

赤属性のHP+25%、ATK+10%、スマッシュ範囲+10%

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

天地来蛇殺

範囲内(円形中型)の敵に450%ダメージを与える。更にコマンドスキル発動前に接触したすべての敵駒に対して300%の追加ダメージを与える。

→円形かつ広い攻撃範囲に大ダメージ。敵をまとめて倒すことができるぞ！



アビリティ

アビリティコスト 2

[特殊] 殺戮のエリート+1

敵を倒すと1ターンの間、ATK 150%、移動距離150%アップする



→タルカスがとどめを刺せるように考えて行動しよう。他のメダルにセットしてもいい。

※ セットオススメアビリティ ※

[コンボ] 近距離ATKフースト+1
攻撃までの移動距離が少ないほど大きなダメージを与える

SR

P.078

タルカス

移動距離が短いタルカス必須のスキル。さらに破壊力UP！

[弱点] ATKフースト+1

弱点ヒット時に+100%ダメージを与える

R

P.093

J・ガイル

元々高い攻撃力が弱点ヒットでさらにアップするぞ！

※ チームオススメユニット ※



SR

P.075

エシオン

スマッシュ時に縦属性に+1
50%ダメージを与えるぞ。



R

P.093

ズイー・ズイー

赤属性。スマッシュ時にアイテムを破壊できる能力を持つ。

ダブルスーパーレア

SSR

モハメド・アヴドゥル

SSR

SR

R

N

モハメド・アヴドゥル



コスト

20

アビリティキャバ

4

スタンド使い

相手の行動を遅らせるリーダースキル&コマンドスキルを持つ。またスキルゲージがあれば、HPが0の状態から復活し生き残る能力を持っているぞ。

アタック

ATK

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	4070	5200
1段階	5730	6790
2段階	7470	8520
3段階	9350	10420
4段階	11050	11920

ヒットポイント

HP

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	4590	5210
1段階	6400	6990
2段階	8260	8850
3段階	10210	10977
4段階	12045	12530

移動距離

62

射撃距離

62

リーダースキル

炎の探知機

増援にきた敵の初期行動+1するッ

コマンドスキル

消費ゲージ

2.0

赤い荒縄

範囲内(円形大型)の敵を画面中央に引き寄せ、行動カウント+1&450%ダメージを与えるッ

→攻防一体の攻撃。敵の行動を遅らせている間に一気に倒してしまうのだ!



アビリティ

アビリティコスト

2

[防御] YES;1 AM/キ1

HPが0になるダメージを受けた場合、スキルゲージを消費してHPを全回復する



→HPが0になったとき発動。スキルゲージさえ残っていればHP全開まで回復し復活するぞ。

※ セットオススメアビリティ ※

【特殊】かばう+1

一定範囲内の味方が攻撃を受けた時、身代わりになる。自身の防御力をアップする

【スマッシュ】ヒールプラス+1

スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

SR

P.080

モハメド・アヴドゥル

レアリティ違いのアヴドゥル。基本的な使い勝手も似ている。

R

P.092

エンティシ

使いやすいアビリティなので、レベルを高めておきたい!

※ チームオススメユニット ※



SR

P.079

ディオ・ブランドー

コマンドスキルが強力! カウンターアビリティを持つぞ。



R

P.095

モハメド・アヴドゥル

スマッシュ時に敵のアイテムを破壊可能。使いやすいぞ。



SR イギー

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2760 → 3500	0段階 3930 → 4510
1段階 3810 → 4550	1段階 5350 → 5930
2段階 4980 → 5660	2段階 6870 → 7400
3段階 6220 → 6880	3段階 8430 → 9076
4段階 7110 → 7850	4段階 9488 → 10315

移動距離 62 射程距離 62

HP減少で強くなるSSRにセットすれば、活きてくるアビリティを持つ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0
砂の爪 範囲内(円形中型)の敵に400%ダメージを与えるッ "青"属性には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1
【特殊】がばうキ1 一定範囲内の味方が攻撃を受けた時、身代わりになる。自身の防御力をアップする

リーダースキル
青と白の恵み
青と白属性のHPを20%アップ!



SR イギー

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3090 → 3930	0段階 4050 → 4670
1段階 4280 → 5120	1段階 5530 → 6140
2段階 5610 → 6370	2段階 7100 → 7670
3段階 7000 → 7760	3段階 8730 → 9403
4段階 8260 → 8850	4段階 10255 → 10690

移動距離 62 射程距離 62

アビリティはかなり強力。壁接触で効果があるスキルを持つ敵に対処可能だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0
夜幻自在の砂の「悪者」範囲内(円形中型)の敵に300%ダメージ&範囲内の敵の数だけ砂のメダル(優先的に狙われ、接触した敵に対して200%ダメージを与えて吹き飛ばす)をランダムに配置するッ

アビリティ アビリティコスト 2 【コンボ】ATKブースト&壁コンボキ1
ヒット数に応じてダメージアップ、更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する

リーダースキル
ニューヨークのノラ犬
白とスタンド使いのHP15%アップ、移動距離10%アップ!



SR イギー(アニメキービジュアルver.)

コスト10 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2760 → 3500	0段階 3930 → 4510
1段階 3810 → 4550	1段階 5350 → 5930
2段階 4980 → 5660	2段階 6870 → 7400
3段階 6220 → 6880	3段階 8430 → 9076
4段階 7110 → 7850	4段階 9488 → 10315

移動距離 62 射程距離 62

コストが低いのが魅力。Rankが低いうちから活躍できるユニットメダル。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0
アッポオオオオーン 範囲内(円形中型)の敵に400%ダメージを与えるッ "青"属性には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1
【特殊】がばうキ1 一定範囲内の味方が攻撃を受けた時、身代わりになる。自身の防御力をアップする

リーダースキル
誰にも心はゆるさない協力者
白属性のATK+20%、スマッシュ範囲+10%

SSR

SR

R

N

ウィル・A・ツェペリ

空条承太郎



SR

ウィル・A・ツェペリ

コスト14

アビリティキャバ 3

波紋使い

ツェペリ家

アタック	ATK
初級ATK	2990
最大ATK	3800
0段階	4140
1段階	4950
2段階	5420
3段階	6760
4段階	7730

HP	HP
初級HP	4220
最大HP	4890
0段階	5770
1段階	6430
2段階	7420
3段階	9130
4段階	10290

移動距離

62

射程距離

62

コマンドスキルは、黒属性相手なら行動カウント+1という強力なものだ。

リーダースキル

青と白の意志

青と白属性のATKを20%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

伝わる波紋疾走 範囲内 (円形小型) と壁際の敵に430%ダメージを与える。更に行動カウント+1を与える。

アビリティ

アビリティコスト 2

【弱点】波紋の教え+1 弱点ヒットすると次行動で150%ダメージがアップする



SR

ウィル・A・ツェペリ

コスト14

アビリティキャバ 3

波紋使い

ツェペリ家

アタック	ATK
初級ATK	2990
最大ATK	3800
0段階	4130
1段階	4940
2段階	5410
3段階	6750
4段階	7720

HP	HP
初級HP	4230
最大HP	4900
0段階	5770
1段階	6440
2段階	7430
3段階	9150
4段階	10310

移動距離

62

射程距離

62

アイテム破壊のコマンドスキル、スキルゲージを溜めるアビリティが便利。

リーダースキル

死への指節を再び握る

白と波紋使いのHPを20%アップする

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

波紋カッター 範囲内 (円形中型) の敵に350%ダメージ&敵のアイテムを破壊する。更に3ターン間、ターン終了時に150%ダメージを与える!

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】強制波紋呼吸+1 自身の行動時、味方に接触するたびにスキルゲージを溜める



SR

空条承太郎

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ジョースター家

アタック	ATK
初級ATK	3070
最大ATK	3900
0段階	4240
1段階	5070
2段階	5550
3段階	6940
4段階	7930

HP	HP
初級HP	4100
最大HP	4730
0段階	5590
1段階	6220
2段階	7190
3段階	8840
4段階	9955

移動距離

62

射程距離

62

防御力の高い敵に対して、非常に効果のあるコマンドスキルを持っている。

リーダースキル

赤と白の意志

赤と白属性のATKを20%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

流星指刺 範囲内 (十字小型) の敵に対して500%の防御力無視ダメージを与える。更に一部の防衛スキルを貫通することができる

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】一点集中+1 スマッシュを打たずに行動を終了すると、次の行動時ATKが100%アップする

SR

ジャン・ピエール・ポルナレフ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 3800 → 4860	0段階 3520 → 3980
1段階 5290 → 6350	1段階 4770 → 5230
2段階 6090 → 7920	2段階 6090 → 6510
3段階 8710 → 9660	3段階 7450 → 7987
4段階 9970 → 11030	4段階 8361 → 9065

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 3800 → 4860	0段階 3520 → 3980
1段階 5290 → 6350	1段階 4770 → 5230
2段階 6090 → 7920	2段階 6090 → 6510
3段階 8710 → 9660	3段階 7450 → 7987
4段階 9970 → 11030	4段階 8361 → 9065

移動距離
62

射程距離
62

スターダストリング交換
でもらえるSR。アビリティをSSRにセットだ。

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

顔を切り刻むことくらいできるよぉ〜ん
範囲内（円形小型）の敵に80%ダメージを6連続で与える

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】小さくなったスタンド+1
戦闘中はメダルを小さくし、移動距離を1.5倍&25%の確率で敵の接撃攻撃を回避する

リーダースキル

小さな勇氣
白とスタンド使いの移動距離+15%、
スマッシュ範囲+10%

SR

ジョセフ・ジョースター

コスト14

アビリティキャバ 3

連続使い

スタンド使い

ジョースター家

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 2400 → 3030	0段階 4550 → 5320
1段階 3290 → 3920	1段階 6240 → 7000
2段階 4290 → 4870	2段階 8050 → 8750
3段階 5340 → 5910	3段階 9920 → 10734
4段階 6100 → 6730	4段階 11202 → 12215

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 2400 → 3030	0段階 4550 → 5320
1段階 3290 → 3920	1段階 6240 → 7000
2段階 4290 → 4870	2段階 8050 → 8750
3段階 5340 → 5910	3段階 9920 → 10734
4段階 6100 → 6730	4段階 11202 → 12215

移動距離
62

射程距離
62

コマンドスキルは、上手く
く使えば攻撃したい敵に
大ダメージを与えられる。

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

隠者の業
範囲内で一番近くの敵に近づくと500%ダメージを与える

アビリティ

アビリティコスト 1

【スマッシュ】おいてますます敵に+1
5ヒット以上させてスマッシュすると範囲内の敵に
防御ダウンさせる

リーダースキル

青と白の領域
青と白属性のスマッシュ範囲を20%
アップ!

SR

ジョセフ・ジョースター

コスト14

アビリティキャバ 3

連続使い

スタンド使い

ジョースター家

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 3100 → 3940	0段階 4040 → 4650
1段階 4290 → 5130	1段階 5510 → 6120
2段階 5620 → 6390	2段階 7080 → 7640
3段階 7020 → 7780	3段階 8700 → 9372
4段階 8030 → 8880	4段階 9796 → 10655

ATK	HP
昇昇交換	昇昇交換
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階 3100 → 3940	0段階 4040 → 4650
1段階 4290 → 5130	1段階 5510 → 6120
2段階 5620 → 6390	2段階 7080 → 7640
3段階 7020 → 7780	3段階 8700 → 9372
4段階 8030 → 8880	4段階 9796 → 10655

移動距離
63

射程距離
63

リーダースキル、アビリティともに、白属性チームを
組みたくなる能力。

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

ならば/ 隠者の業
範囲内（円形小型）の敵に420%ダメージを与える/ 更に対象の敵
はそ場に降りつけられ行動できなくなる

アビリティ

アビリティコスト 3

【特殊】白属性ATKブースト+1
フィールドにいる味方の白属性×25%自身のATKがアップする

リーダースキル

繋がる血統
白とジョースター家のATKを20%アップする

SSR

SR

R

N

ジョセフ・ジョースター(アニメビジュアルver.)

ラバーソール



SR

ジョセフ・ジョースター(アニメビジュアルver.)

コスト10

アビリティキャバ 3

漫放使い

スタン使い

ジョースター家

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2760 → 3500	0段階 3930 → 4510
1段階 3810 → 4550	1段階 5350 → 5930
2段階 4980 → 5660	2段階 6870 → 7400
3段階 6220 → 6880	3段階 8430 → 9076
4段階 7110 → 7850	4段階 9488 → 10315

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2760 → 3500	0段階 3930 → 4510
1段階 3810 → 4550	1段階 5350 → 5930
2段階 4980 → 5660	2段階 6870 → 7400
3段階 6220 → 6880	3段階 8430 → 9076
4段階 7110 → 7850	4段階 9488 → 10315

移動距離

62

射程距離

62

コマンドスキルが強く、能力値も高く、さらにコストが低いのが魅力だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

素知らずの素士

青と白属性のスマッシュ範囲を20%アップ!

これじゃあーっす!!

範囲内(円形中型)の敵に対して420%のダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 書いてますます敵に15ヒット以上させてスマッシュすると範囲内の敵に防衛ダウンさせる



SR

ボインゴ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2530 → 3200	0段階 3650 → 4150
1段階 3480 → 4140	1段階 4950 → 5450
2段階 4530 → 5150	2段階 6340 → 6790
3段階 5650 → 6250	3段階 7760 → 8333
4段階 6450 → 7130	4段階 8719 → 9460

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2530 → 3200	0段階 3650 → 4150
1段階 3480 → 4140	1段階 4950 → 5450
2段階 4530 → 5150	2段階 6340 → 6790
3段階 5650 → 6250	3段階 7760 → 8333
4段階 6450 → 7130	4段階 8719 → 9460

移動距離

62

射程距離

62

非常に特殊なアビリティを持つ。強力なSSRにセットしてみてもいい。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と白の恵み

青と白属性のHPを20%アップ!

トド神の予告 範囲内(円形中型)の味方は1ターンの間、接触攻撃すると75%の追加ダメージが発生する

アビリティ アビリティコスト 2

[特殊] 水箱+1 他に味方がいる限り敵のターゲットにならない 更に接触攻撃のダメージを5%カットする



SR

ラバーソール

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2230 → 2810	0段階 4160 → 4810
1段階 3050 → 3630	1段階 5680 → 6330
2段階 3960 → 4490	2段階 7310 → 7900
3段階 4930 → 5450	3段階 8990 → 9697
4段階 5620 → 6200	4段階 10131 → 11025

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2230 → 2810	0段階 4160 → 4810
1段階 3050 → 3630	1段階 5680 → 6330
2段階 3960 → 4490	2段階 7310 → 7900
3段階 4930 → 5450	3段階 8990 → 9697
4段階 5620 → 6200	4段階 10131 → 11025

移動距離

62

射程距離

62

コマンドスキルは、範囲内の味方の防御力アップという珍しいものだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

弱点はない!

青と白属性のHPを25%アップ!

賞の節約 範囲内(円形中型)の味方に4手の間、1200ダメージカットの防御力アップ効果を与える

アビリティ アビリティコスト 1

[攻撃] 喰らいつくぜ+1 敵接触時、30%の確率で150%のカウンターダメージを与える



SR リサリサ

コスト14 アビリティキャバ 3

魔法使い

ジョースター系

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 3440 → 4390	0段階 3460 → 3890
1段階 4780 → 5720	1段階 4680 → 5110
2段階 6270 → 7140	2段階 5970 → 6370
3段階 7840 → 8690	3段階 7300 → 7815
4段階 8970 → 9930	4段階 8185 → 8870

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 3440 → 4390	0段階 3460 → 3890
1段階 4780 → 5720	1段階 4680 → 5110
2段階 6270 → 7140	2段階 5970 → 6370
3段階 7840 → 8690	3段階 7300 → 7815
4段階 8970 → 9930	4段階 8185 → 8870

移動距離	射程距離
62	62

吸血鬼が敵で多数登場するクエストでは、役立つコマンドスキルを持つ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

波紋のお仕置き 範囲内 (円形小型) の一番近くの敵に450%ダメージと対象の周りにいる敵にもダメージを与える。"吸血鬼"には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【その他】波紋の絆+1 味方が死すると自身のATKが40%アップする

リーダースキル

波紋の強化
波紋使いのATKを20%アップ、HPを10%アップ!



SR ロバート・E・O・スピードワゴン

コスト14 アビリティキャバ 3

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 2850 → 3610	0段階 3110 → 3440
1段階 3930 → 4700	1段階 4180 → 4510
2段階 5140 → 5840	2段階 5300 → 5610
3段階 6420 → 7110	3段階 6460 → 6879
4段階 7340 → 8110	4段階 7217 → 7795

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 2850 → 3610	0段階 3110 → 3440
1段階 3930 → 4700	1段階 4180 → 4510
2段階 5140 → 5840	2段階 5300 → 5610
3段階 6420 → 7110	3段階 6460 → 6879
4段階 7340 → 8110	4段階 7217 → 7795

移動距離	射程距離
62	62

回復に特化したコマンドスキルとアビリティを持つユニットメダルだぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

捨て身の献身 範囲内 (円形中型) の味方のHPを回復する

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ヒール+1 スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

リーダースキル

緑と白の恵み
緑と白属性のHPを20%アップ!



SR ヴァニラ・アイス

コスト14 アビリティキャバ 3

吸血鬼

スタンド使い

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 3440 → 4380	0段階 4140 → 4790
1段階 4770 → 5710	1段階 5650 → 6300
2段階 6260 → 7130	2段階 7270 → 7860
3段階 7830 → 8680	3段階 8940 → 9645
4段階 8960 → 9920	4段階 10075 → 10965

アタック	HP
通常攻撃	通常攻撃
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階 3440 → 4380	0段階 4140 → 4790
1段階 4770 → 5710	1段階 5650 → 6300
2段階 6260 → 7130	2段階 7270 → 7860
3段階 7830 → 8680	3段階 8940 → 9645
4段階 8960 → 9920	4段階 10075 → 10965

移動距離	射程距離
62	62

非常に攻撃的なコマンドスキルとアビリティを持つ強力なユニットメダル。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

空間移動 発動時に移動距離の100%を追加移動した時+300%のダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】ドス黒いクレパス+1 HP50%以下のときに自身の移動距離が+80%アップする

リーダースキル

黒と赤の潮流
黒と赤属性の移動距離を30%アップ!



SR カース

コスト14

アビリティキャバ 3

柱の男

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3630	4630
1段階	5040	6040
2段階	6630	7540
3段階	8290	9190
4段階	9490	10500

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3140	3480
1段階	4220	4570
2段階	5370	5680
3段階	6540	6963
4段階	7309	7890

移動距離
62射撃距離
62

コマンドスキルは範囲が非常に特徴的だが、白属性に対して絶大な威力!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

専断なる奇襲

Round開始時に50%で敵の初期行動+1する

瞬影滑刀 範囲内(線形縦型)の敵に400%ダメージを与える。『白』属性には更に+400%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【弱点】スピードブースト+1 弱点ヒットすると次行動で自身の移動距離が増加する



SR 花京院典明

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3210	4080
1段階	4440	5310
2段階	5820	6620
3段階	7280	8060
4段階	8320	9200

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3180	3530
1段階	4280	4630
2段階	5440	5760
3段階	6630	7064
4段階	7412	8005

移動距離
62射撃距離
62

コマンドスキルはダメージだけでなく、移動力ダウンの効果を持っている。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

操られた忠誠心

黒属性のスマッシュ範囲+20%、移動距離+10%

法量の模倣 範囲内(円形中型)の敵に移動力ダウン&400%ダメージを与えて敵を吹き飛ばす

アビリティ アビリティコスト 2

【弱点】宣戦布告のハンカチ+1 弱点ヒットすると次行動で100%ダメージがアップする



SR サンタナ

コスト14

アビリティキャバ 3

柱の男

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2130	2680
1段階	2910	3460
2段階	3780	4290
3段階	4700	5190
4段階	5360	5920

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	5000	5910
1段階	6880	7780
2段階	8910	9740
3段階	11010	11945
4段階	12455	13605

移動距離
62射撃距離
62

HPが高く、HP吸収のアビリティも持っており、生き残りやすさは抜群だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

緑と黒の胎動

緑と黒属性の移動距離を20%アップ!

リブス・スプレッド(別名:露骨な動悸)発動から2手行動の間カウンター状態&ダメージ50%カット!! 自身に接触した敵に350%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】コンボーストHPドレイン+1 スマッシュ時に範囲内の敵からHPを吸収する(4ヒット以上で吸収量アップ)

SR ジャック・ザ・リパー

コスト14 アビリティキャバ 3

吸血鬼

アタック		
	ATK	
限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3070	3900
1段階	4250	5080
2段階	5560	6320
3段階	6950	7700
4段階	7950	8780

HP	移動距離	射程距離
初期HP	62	62
最大HP	62	62

移動距離	射程距離
62	62

コマンドスキルでナイフをばらまくほど、アビリティでATKが強くなる。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

筋肉の収縮力でメスを、範囲内(内形中型)に420%ダメージ+場にあるナイフの数×30%のダメージを与える。更に範囲内の敵の数だけナイフを設置する!

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】ナイフATKブースト+1 ATKがナイフの数×10%アップする

リーダースキル

赤と黒の恵み

赤と黒属性のHPを20%アップ!

SR ジャン・ピエール・ポルナレフ

コスト14 アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	
ATK	
限界突破	初期ATK
最大ATK	
0段階	3090 ⇒ 3930
1段階	4270 ⇒ 5110
2段階	5600 ⇒ 6370
3段階	6990 ⇒ 7750
4段階	8000 ⇒ 8840

HP	移動距離	射程距離
初期HP	62	62
最大HP	62	62

移動距離	射程距離
62	62

能力値は平均的だがコマンドスキルとアビリティが強力な一線級メダル。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

空を裂く剣さばき 範囲内(固定X型)の敵に対して420%のダメージを与え、敵を大きく吹き飛ばす。更にコマンドスキルを発動しても通常移動し続ける

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】優越と勝利+1

1moreが発生しないときに弱点ヒットすると敵を倒さなくても1moreが発生する。更に1moreのときに移動距離を1.2倍にする

リーダースキル

黒の騎士道

黒と青属性のATK 15%アップ、移動距離10%アップ!

SR ストレイツォ

コスト14 アビリティキャバ 3

吸血鬼

波動使い

アタック		
限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2770	3510
1段階	3820	4560
2段階	5000	5680
3段階	6230	6900
4段階	7120	7880

HP	移動距離	射程距離
初期HP	62	62
最大HP	62	62

移動距離	射程距離
62	62

HP減でアビリティで強くなり、死んでもコマンドスキルで復活しよう!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

不老不死の肉体 スキル使用後は死亡しても1度だけHPを50%回復し復活する。更に復活時にはATK+100%と移動距離が1.2倍にアップする

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】容赦せん/半1自身のHPが50%以下になるとATKが150%アップするHPが50%より上になると効果は減る

リーダースキル

青と黒の恵み

青と黒属性のHPを20%アップ!

SSR

SR

R

N

DIO (アニメビジュアルver.)

呪いのデューボ



SR

ディオ

DIO (アニメビジュアルver.)

バージョン

コスト20

アビリティキャバ 4

吸血鬼

スタンド使い

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	3310 → 4210
1段階	4580 → 5480
2段階	6010 → 6840
3段階	7510 → 8320
4段階	8590 → 9510

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	4370 → 5080
1段階	5980 → 6690
2段階	7700 → 8360
3段階	9490 → 10247
4段階	10701 → 11660

移動距離

62

射撃距離

62

リミットバトルで入手が可能。コストは高いが、能力値も非常に高いぞ。

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

リーダースキル

邪悪の化身

全属性のATKを+10%アップする

わたしとあなたにならないか? 範囲内(円形中範囲)の敵に420%ダメージを与える。更に範囲内の敵に30%の確率で行動カウント+1を与える

アビリティ

アビリティコスト 3

【特殊】カリスマ+1 自身の行動で敵を倒すと、次の行動時に倒した敵の数×50% ATKがアップする



SR

ディオ・スランドー

コスト14

アビリティキャバ 3

吸血鬼

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	3640 → 4650
1段階	5070 → 6070
2段階	6660 → 7570
3段階	8330 → 9230
4段階	9540 → 10540

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	3790 → 4330
1段階	5160 → 5690
2段階	6610 → 7100
3段階	8110 → 8712
4段階	9116 → 9895

移動距離

62

射撃距離

62

ジョースター家の特徴を持つ敵には、絶大な強さのコマンドスキルを持つ。

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と黒の意志

青と黒属性のATKを20%アップ!

空裂烈斬 範囲内(線形模様)の敵に行動カウント+1&400%ダメージを与える。"ジョースター家"には更に+400%ダメージ!!

アビリティ

アビリティコスト 2

【弱点】HPドレイン+1 弱点ヒット時にHPを吸収する



SR

呪いのデューボ

コスト14

アビリティキャバ 3

吸血鬼

スタンド使い

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	2280 → 2880
1段階	3130 → 3720
2段階	4070 → 4620
3段階	5060 → 5600
4段階	5780 → 6380

アタック	HP
昇昇変態	昇昇変態
初期ATK	初期HP
最大ATK	最大HP
0段階	4070 → 4690
1段階	5540 → 6160
2段階	7130 → 7690
3段階	8760 → 9434
4段階	9862 → 10720

移動距離

62

射撃距離

62

コマンドスキルは自らが死なないようにすれば強い敵に絶大な効果を発揮。

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と黒の意志

赤と黒属性のHPを20%アップ!

うらみはらさておくべきが 発動が3手行動の間カウンター状態になる 接触攻撃されて受けたダメージの400%を返す

アビリティ

アビリティコスト 1

【特殊】恨みの力+1 直前に攻撃してきた敵に攻撃した場合、+150%ダメージを与える



スラフオード

コスト14 アビリティキャバ3 吸血鬼

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3320	4230	0段階	2980	3280
1段階	4600	5510	1段階	4000	4300
2段階	6040	6870	2段階	5070	5340
3段階	7550	8370	3段階	6160	6545
4段階	8640	9550	4段階	6875	7410

移動距離 62 射程距離 62

コマンドスキルを自在に
使うには、かなりのテク
ニックが必要なメダルだ。

コマンドスキル 消費ゲージ2.0

死舞舞剣 範囲内(円形大型)の一番遠くの敵を引き寄せ、450%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト2

【反撃】肉束する襲撃+1 接触ダメージを受けたときに30%の確率でカウンターダメージを与え、接触してきた敵からHPを吸収する

リーダースキル

伸縮自在の髪(の毛)

黒属性のスマッシュ範囲を20%アップ



ワムウ

コスト14 アビリティキャバ3 狂の男

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3400	4330	0段階	3530	4000
1段階	4710	5640	1段階	4790	5250
2段階	6180	7040	2段階	6120	6540
3段階	7730	8570	3段階	7480	8019
4段階	8840	9790	4段階	8397	9100

移動距離 62 射程距離 62

アビリティは、HP減で
強化されるメダルにセッ
トするとさらに活きるぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ2.0

無意識の反射攻撃 2ターンの間、行動中の敵ユニットが自身の近くを通ると、100%ダメージを与えて吹き飛ばす

アビリティ アビリティコスト1

【特殊】戦間の天才+1

リーダースキル

闘争の士気

緑と黒属性のATKを20%アップする



ワンチェン

コスト14 アビリティキャバ3 吸血鬼

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	1710	2170	0段階	3110	3440
1段階	2360	2820	1段階	4180	4510
2段階	3080	3500	2段階	5300	5610
3段階	3850	4260	3段階	6460	6879
4段階	4400	4860	4段階	7217	7795

移動距離 62 射程距離 62

ターンエンド毒ダメージ
の状態変化を与えるが、
能力値はSRでは低め。

コマンドスキル 消費ゲージ2.0

東洋の導薬 範囲内(円形小型)の敵に毒効果&450%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト2

【弱点】間討ちの導薬+1 弱点ヒット時に毒効果を与える

リーダースキル

緑と黒の胎動

緑と黒属性の移動距離を20%アップ

SSR

SR

R

N

アラビアンファッツ

花京院典明



SR アラビア・ファッツ

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2830 → 3580	0段階 3650 → 4150
1段階 3900 → 4640	1段階 4950 → 5450
2段階 5070 → 5770	2段階 6340 → 6790
3段階 6330 → 7000	3段階 7760 → 8333
4段階 7220 → 7980	4段階 8719 → 9460

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2830 → 3580	0段階 3650 → 4150
1段階 3900 → 4640	1段階 4950 → 5450
2段階 5070 → 5770	2段階 6340 → 6790
3段階 6330 → 7000	3段階 7760 → 8333
4段階 7220 → 7980	4段階 8719 → 9460

移動距離
22射撃距離
93

コマンドスキルはスキル
ゲージが0.5なのですぐ
使用可能なところがグー。

コマンドスキル 消費ゲージ 0.5

リーダースキル

緑と白の領域

緑と白属性のスマッシュ範囲を20%

アップ!

偽りの太陽「太陽」を生成する。ターンごとに太陽に乗った敵勢力は、自身の現在HPの7%ダメージを受ける。太陽は3ターン存在する

アビリティ アビリティコスト 2

【回避】砂漠の景色+1 敵接触時、20%の確率で回避をする



SR カース

コスト14 アビリティキャバ 3 柱の男

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3220 → 4090	0段階 3840 → 4390
1段階 4460 → 5330	1段階 5220 → 5770
2段階 5840 → 6650	2段階 6690 → 7200
3段階 7300 → 8090	3段階 8210 → 8831
4段階 8350 → 9240	4段階 9233 → 10035

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3220 → 4090	0段階 3840 → 4390
1段階 4460 → 5330	1段階 5220 → 5770
2段階 5840 → 6650	2段階 6690 → 7200
3段階 7300 → 8090	3段階 8210 → 8831
4段階 8350 → 9240	4段階 9233 → 10035

移動距離
62射撃距離
62

コマンドスキル&アビ
リティも強力で能力も高い。
波紋使い相手に使う。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

緑と黒の意志

緑と黒属性のATKを20%アップする

残層にして許やかな奇襲! 範囲内(線形模型)の敵に450%ダメージを与える 更に波紋
使いに+400%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1

【弱点】初撃ダメージースト+1 1ヒット目が弱点に当たると+300%ダメージを与える



SR 花京院典明

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3200 → 4060	0段階 3200 → 3560
1段階 4430 → 5290	1段階 4310 → 4670
2段階 5800 → 6600	2段階 5480 → 5810
3段階 7250 → 8030	3段階 6680 → 7124
4段階 8290 → 9170	4段階 7472 → 8075

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3200 → 4060	0段階 3200 → 3560
1段階 4430 → 5290	1段階 4310 → 4670
2段階 5800 → 6600	2段階 5480 → 5810
3段階 7250 → 8030	3段階 6680 → 7124
4段階 8290 → 9170	4段階 7472 → 8075

移動距離
62射撃距離
62

アビリティはヒットを稼
ぎ強化するメダルにセッ
トすると絶大な効果が!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

緑と白の領域

緑と白属性のスマッシュ範囲

を20%アップ!

エメラルド・スブラッシュ 範囲内 (線形模型) の敵に400%ダメージを与える 青属性
には更にダメージ+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ヨシボディレイアタック+1 11ヒット以上でスマッシュすると範囲内の敵に行動カウント+1にする

SR 花京院典明(アニメビジュアルver.)



コスト10 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
初動ATK 最大ATK	初動HP 最大HP
0段階 3070 → 3900	0段階 4100 → 4730
1段階 4240 → 5070	1段階 5590 → 6220
2段階 5550 → 6320	2段階 7190 → 7760
3段階 6940 → 7680	3段階 8840 → 9525
4段階 7930 → 8770	4段階 9955 → 10825

移動距離	射程距離
62	62

コストが低いのがなにより魅力。能力値も平均以上で非常に使えるメダル。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

とどめくらえ! 範囲内(ダイヤモンド型)の敵に移動力ダウン&400%ダメージを与えて敵を吹き飛ばす

アビリティ アビリティコスト 1

【弱点】スピードブーストギ1 弱点ヒットすると次行動で自身の移動距離が増加する

リーダースキル

静なるスタンダード
緑属性のマスッシュ範囲+20%、移動距離+10%

SR グレーフライ



コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

アタック	HP
初動ATK 最大ATK	初動HP 最大HP
0段階 1840 → 2340	0段階 2850 → 3110
1段階 2540 → 3050	1段階 3820 → 4070
2段階 3340 → 3800	2段階 4820 → 5060
3段階 4170 → 4630	3段階 5850 → 6199
4段階 4780 → 5280	4段階 6517 → 7015

移動距離	射程距離
62	78

コマンドスキルを使って弱点を狙い、アビリティを発動させればなかなか。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

格闘 発動時に移動距離の200%を追加移動 ATKを一時的に+120%にする

アビリティ アビリティコスト 1

【弱点】連続ATKブーストギ1 弱点ヒットすると次行動で+70%ダメージを与える

リーダースキル

緑と黒の胎動
緑と黒属性の移動距離を20%アップ!

SR ジョセフ・ジョースター



コスト14 アビリティキャバ 3 連続使い

アタック	HP
初動ATK 最大ATK	初動HP 最大HP
0段階 3270 → 4160	0段階 3750 → 4270
1段階 4530 → 5430	1段階 5090 → 5620
2段階 5950 → 6760	2段階 6520 → 7000
3段階 7430 → 8230	3段階 8000 → 8589
4段階 8500 → 9400	4段階 8987 → 9755

移動距離	射程距離
62	62

アビリティは、アイテム設置系メダルにセットすれば非常に強力なものだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

機関銃乱れ撃ち 範囲内(円形中型)の敵に行動カウント+1&300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【コンボ】アイテム数ハイATKブーストギ1 フィールドに設置したアイテム数に応じてダメージがアップする

リーダースキル

緑と白の胎動
緑と白属性の移動距離を20%アップ!

SSR

SR

R

N

ジョセフ・ジョースター

チャカ



SR

ジョセフ・ジョースター

コスト14

アビリティキャバ 3

波紋使い

ジョースター家

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3630 → 4630	0段階 3140 → 3480
1段階 5040 → 6040	1段階 4220 → 4570
2段階 6630 → 7540	2段階 5370 → 5680
3段階 8290 → 9190	3段階 6540 → 6963
4段階 9490 → 10500	4段階 7309 → 7890

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3630 → 4630	0段階 3140 → 3480
1段階 5040 → 6040	1段階 4220 → 4570
2段階 6630 → 7540	2段階 5370 → 5680
3段階 8290 → 9190	3段階 6540 → 6963
4段階 9490 → 10500	4段階 7309 → 7890

移動距離
62射程距離
62

コマンドスキルは非常に強力で、まさにジョセフという特徴を持っている。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

不屈の戦う意思

緑と白属性のATK15%アップ、移動距離10%アップ!

グラッカラーズ・メラン 範囲内(円形小型)の敵に420%ダメージを与える。更に自身に接触した直前の敵に580%ダメージを与える。

アビリティ

アビリティコスト 3

【スマッシュ】ヒーローの資格+1! 自身のHPが50%以下でスマッシュを行った時、範囲内の敵に+200%ダメージを与える



SR

ダニエル・J・ダービー

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3310 → 4210	0段階 4370 → 5080
1段階 4580 → 5480	1段階 5980 → 6690
2段階 6010 → 6840	2段階 7700 → 8360
3段階 7510 → 8320	3段階 9490 → 10247
4段階 8590 → 9510	4段階 10701 → 11660

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3310 → 4210	0段階 4370 → 5080
1段階 4580 → 5480	1段階 5980 → 6690
2段階 6010 → 6840	2段階 7700 → 8360
3段階 7510 → 8320	3段階 9490 → 10247
4段階 8590 → 9510	4段階 10701 → 11660

移動距離
62射程距離
62

アビリティは、他のメダルにセットすることでその力を発揮できるぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

緑と赤の領域

緑と赤属性のスマッシュ範囲を20%アップ!

カウントジャッフル 範囲内(円形中型)の敵に対して400%のダメージを与え、行動カウントを+1する。更に敵キャラ同士の行動カウントをランダムに入れ替える

アビリティ

アビリティコスト 1

【特殊】イカザマキ! ラウンド開始時に50%の確率で弱点が一番近い味方の方角に変更する



SR

チャカ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3070 → 3900	0段階 2730 → 2950
1段階 4250 → 5080	1段階 3640 → 3860
2段階 5560 → 6320	2段階 4590 → 4790
3段階 6950 → 7700	3段階 5560 → 5874
4段階 7950 → 8780	4段階 6182 → 6640

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3070 → 3900	0段階 2730 → 2950
1段階 4250 → 5080	1段階 3640 → 3860
2段階 5560 → 6320	2段階 4590 → 4790
3段階 6950 → 7700	3段階 5560 → 5874
4段階 7950 → 8780	4段階 6182 → 6640

移動距離
62射程距離
62

相手を操れるという非常に変わったコマンドスキルは一度使ってみたい!!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

リーダースキル

緑と黒の領域

緑と黒属性のスマッシュ範囲を20%アップ!

支配される精神 範囲内(円形小型)の一番近くの敵に350%ダメージを与え、直後に味方側として行動させる

アビリティ

アビリティコスト 2

【防衛】とり込む経験+1 相手のコンボ数が多いほど自身のダメージをカットする



SR フォーエバー

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

ATK			HP		
境界突破	初期ATK	最大ATK	境界突破	初期HP	最大HP
0段階	2830	3580	0段階	3150	3490
1段階	3900	4660	1段階	4230	4580
2段階	5100	5790	2段階	5380	5690
3段階	6360	7040	3段階	6550	6981
4段階	7270	8040	4段階	7323	7910

移動距離	射撃距離
39	95

アビリティはどのメダルにセットしても使える。限界突破する価値あり。

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

グフググフ……… [この船の全てが俺の「スタンド」さ！]
壁接触した敵に350%ダメージを与えるッ 壁接触ダメージを5回与えると消える

アビリティ アビリティコスト 2

【ステータス】HPアップ+1 自身のHPを+5000アップする

リーダースキル

緑と青の意志

緑と青属性のATKを20%アップ!



SR マライア

コスト14 アビリティキャバ 3 スタンド使い

ATK			HP		
境界突破	初期ATK	最大ATK	境界突破	初期HP	最大HP
0段階	2940	3730	0段階	3640	4130
1段階	4060	4850	1段階	4930	5430
2段階	5310	6030	2段階	6310	6760
3段階	6630	7340	3段階	7730	8293
4段階	7580	8370	4段階	8679	9415

移動距離	射撃距離
62	62

アイテム設置系のメダルとチームを組んで、コマンドスキルを活かそう。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

触れてはいけない物 範囲内(円形小型)の敵に200%ダメージ&一番近くの敵を中心に一定範囲内にある全てのアイテムをぶつけるッ

アビリティ アビリティコスト 2.0

【スマッシュ】まどわりくっ 磁力+1 5ヒット以上でスマッシュを行うと敵を引き寄せ、敵の移動距離をダウンさせる

リーダースキル

磁力の拘束

敵の移動力を30%ダウンさせる



SR メッシーナ

コスト14 アビリティキャバ 3 波紋使い

ATK			HP		
境界突破	初期ATK	最大ATK	境界突破	初期HP	最大HP
0段階	2770	3510	0段階	4600	5380
1段階	3820	4560	1段階	6300	7080
2段階	5000	5680	2段階	8130	8850
3段階	6230	6900	3段階	10030	10855
4段階	7120	7880	4段階	11325	12355

移動距離	射撃距離
62	62

波紋使いでチームを組んで、コマンドスキルで回復&強化してしまおう。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

1秒間に10回の呼吸が出来ようになれば! 味方の波紋使いはHPをメッシーナのATKの20%回復し、1ターンの間ATK1.5倍&スマッシュ範囲が30%アップする!

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】波紋の呼吸+1 スマッシュを打たずに行動を終了すると、次の行動時ATKが80%アップするッ

リーダースキル

緑と白の重み

緑と白属性のHPを20%アップ!

SSR

SR

R

N

ルドルフ・フォン・シュトロハイム

ワムウ



SR ルドルフ・フォン・シュトロハイム

コスト14 アビリティキャバ 3

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3630	4630
1段階	5040	6040
2段階	6630	7540
3段階	8290	9190
4段階	9490	10500

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3140	3480
1段階	4220	4570
2段階	5370	5680
3段階	6540	6963
4段階	7309	7890

移動距離
62射程距離
62

コマンドスキルは強力だが、自らにもダメージ。
味方に回復可能メダルを。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

自分ごとをいっつを吹っ飛ばす覚悟を、範囲内(円形大型)の敵にシュトロハイムから近ければ近いほど高いダメージを与えるが自身に残HPの80%のダメージを受ける

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】すぐれた人間のみが生き残ればよい。味方が死にると自身の移動距離1.5倍にアップする

リーダースキル

ドイツ軍の特長

緑属性のHPを35%アップする



SR ログインズ

コスト14 アビリティキャバ 3

波紋使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2770	3510
1段階	3820	4560
2段階	5000	5680
3段階	6230	6900
4段階	7120	7880

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	4600	5380
1段階	6300	7080
2段階	8130	8850
3段階	10030	10855
4段階	11325	12355

移動距離
62射程距離
62

波紋使いチームにオスス
メコマンドスキル。メッ
シーナと共に使っても。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

10分間息をすいつけて10分間息をはきつける。味方の波紋使いはHPをログインズのATKの20%回復し、1ターンの間、移動距離1.5倍アップ&ダメージを30%カットする!

アビリティ アビリティコスト 1

【防御】蘇生時HPが0になるダメージを受けた場合、スキルゲージを消費してHP1で立ちどまる

リーダースキル

緑と白の領域

緑と白属性のスマッシュ範囲を20%アップ!



SR ワムウ

コスト14 アビリティキャバ 3

往の男

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3190	4060
1段階	4420	5290
2段階	5790	6590
3段階	7240	8020
4段階	8280	9160

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	4560	5330
1段階	6250	7020
2段階	8070	8780
3段階	9950	10765
4段階	11235	12255

移動距離
62射程距離
62

能力値が高くコマンドス
キルも強力。ツェベリ家
相手ならさらに強力だ!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.5

【特殊】範囲内(円形大型)の敵に500%ダメージを与える。"ツェベリ家"には更に+400%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【反撃】真空電撃の余波。接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える

リーダースキル

ハイコンボアースト

5ヒット以上の場合+50%のダメージを与える



SR エンヤ婆

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2020 → 2530	0段階 4520 → 5280
1段階 2750 → 3260	1段階 6190 → 6950
2段階 3560 → 4040	2段階 7990 → 8680
3段階 4420 → 4890	3段階 9850 → 10645
4段階 5040 → 5570	4段階 11115 → 12110

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2020 → 2530	0段階 4520 → 5280
1段階 2750 → 3260	1段階 6190 → 6950
2段階 3560 → 4040	2段階 7990 → 8680
3段階 4420 → 4890	3段階 9850 → 10645
4段階 5040 → 5570	4段階 11115 → 12110

移動距離
62

射程距離
62

HPが高く、コマンドスキルはスタンド使いに対してさらにダメージを!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と黒の意志

青と黒属性のATKを20%アップ!

舞のダンス 範囲内(円形中型)の敵に400%ダメージを与える 「スタンド使い」には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1

【援軍】シザードラップ半1 援軍として登場時にはさみ(20%ダメージアイテム)を設置する



SR オインゴ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2760 → 3490	0段階 3260 → 3640
1段階 3800 → 4540	1段階 4400 → 4780
2段階 4970 → 5640	2段階 5600 → 5950
3段階 6200 → 6860	3段階 6830 → 7296
4段階 7080 → 7830	4段階 7648 → 8275

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2760 → 3490	0段階 3260 → 3640
1段階 3800 → 4540	1段階 4400 → 4780
2段階 4970 → 5640	2段階 5600 → 5950
3段階 6200 → 6860	3段階 6830 → 7296
4段階 7080 → 7830	4段階 7648 → 8275

移動距離
62

射程距離
62

アビリティはチームの中で援軍にするメダルに、セットすると役に立つぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と白の恵み

青と白属性のHPを20%アップ!

オレンジ爆弾 範囲内(円形中型)に250%ダメージを与える 更に範囲内の敵の数だけオレンジ爆弾(敵が触れるか、ターン終了時に円形小型範囲に敵に300%ダメージ)を配置する

アビリティ アビリティコスト 2

【援軍】スキルゲージ回復半1 援軍として登場時にコマンドスキルゲージを20%回復する



SR カメオ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2470 → 3120	0段階 3760 → 4280
1段階 3390 → 4040	1段階 5100 → 5630
2段階 4420 → 5010	2段階 6530 → 7020
3段階 5500 → 6090	3段階 8010 → 8607
4段階 6280 → 6940	4段階 9001 → 9780

アタック	HP
境界突破 初回ATK 最大ATK	境界突破 初回HP 最大HP
0段階 2470 → 3120	0段階 3760 → 4280
1段階 3390 → 4040	1段階 5100 → 5630
2段階 4420 → 5010	2段階 6530 → 7020
3段階 5500 → 6090	3段階 8010 → 8607
4段階 6280 → 6940	4段階 9001 → 9780

移動距離
62

射程距離
62

アビリティはスキルゲージをたくさん使うチームで非常に役に立つものだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と黒の恵み

青と黒属性のHPを20%アップ!

HAIT 2U 範囲内(円形大型)の味方に重さアップ効果と1000ダメージカットの防衛力アップ効果を与える

アビリティ アビリティコスト 1

【弱撃】スキルチャージ半1 弱点ヒット時にスキルゲージがアップする

SSR

SR

R

N

◆ シーザー・アントニオ・ツェペリ

◆ ジャン・ピエール・ボルナレフ



SR

シーザー・アントニオ・ツェペリ

コスト14

アビリティキャバ 3

液状使い

ツェペリ家

アタック	ATK	HP
境界突破	初動ATK	最大ATK
0段階	3220 → 4090	3840 → 4390
1段階	4460 → 5330	5220 → 5770
2段階	5840 → 6650	6690 → 7200
3段階	7300 → 8090	8210 → 8831
4段階	8350 → 9240	9233 → 10035

HP	ATK
境界突破	初動HP
0段階	3840 → 4390
1段階	5220 → 5770
2段階	6690 → 7200
3段階	8210 → 8831
4段階	9233 → 10035

移動距離
62射程距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と緑の胎動

青と緑属性の移動距離を20%アップ!

シャボンランチャー

範囲内（円形中型）の敵に弱点方向変更&400%ダメージを与える

アビリティ

アビリティコスト 2

【壁】壁接触シャボンカッター+1 壁接触時に1個のシャボン(30%ダメージ&接触停止アイテム)を設置する

コマンドスキルの弱点方向変更は弱点ヒット時効果のあるメダルと相性○。



SR

シーザー・アントニオ・ツェペリ

コスト14

アビリティキャバ 3

液状使い

ツェペリ家

アタック	ATK	HP
境界突破	初動ATK	最大ATK
0段階	3190 → 4060	4560 → 5330
1段階	4420 → 5290	6250 → 7020
2段階	5790 → 6590	8070 → 8780
3段階	7240 → 8020	9950 → 10765
4段階	8280 → 9160	11235 → 12255

HP	ATK
境界突破	初動HP
0段階	4560 → 5330
1段階	6250 → 7020
2段階	8070 → 8780
3段階	9950 → 10765
4段階	11235 → 12255

移動距離
62射程距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

一族をおもう気持ち

青とツェペリ家のATK15%アップ、移動距離10%アップ!

すわったままの姿勢でジャンプを! 移動中にタップすると範囲内の好きな場所へ移動でき、そこから移動距離の50%を再度行動することができる

アビリティ

アビリティコスト 1

【特殊】アイテムスースト+1 装備しているキャラクターの設置するアイテムのダメージを+50%アップする

とても特徴的なコマンドスキルを上手く使って、目標の敵を攻撃しよう。



SR

ジャン・ピエール・ボルナレフ

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	ATK	HP
境界突破	初動ATK	最大ATK
0段階	3270 → 4160	3750 → 4270
1段階	4530 → 5430	5090 → 5620
2段階	5950 → 6760	6520 → 7000
3段階	7430 → 8230	8000 → 8589
4段階	8500 → 9400	8987 → 9755

HP	ATK
境界突破	初動HP
0段階	3750 → 4270
1段階	5090 → 5620
2段階	6520 → 7000
3段階	8000 → 8589
4段階	8987 → 9755

移動距離
62射程距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

ハイコンボスースト

5ヒット以上の場合+50%のダメージを与える

早胃脱衣 発動時に移動距離の150%を追加移動 ATKを一時的に+50%にする

アビリティ

アビリティコスト 1

【速死】スピードスースト+1 HP30%以下のときに自身の移動距離がアップする

SRの中ではかなり強力なコマンドスキルを持つ。アビリティとの相性も○。



SR ジョナサン・ジョースター

コスト14

アビリティキャバ 3

波動使い

ジョースター拳

アタック	ATK
限界突破	初動ATK 最大ATK
0段階	3090 → 3930
1段階	4270 → 5110
2段階	5600 → 6370
3段階	6990 → 7750
4段階	8000 → 8840

HP	HP
限界突破	初動HP 最大HP
0段階	4060 → 4680
1段階	5530 → 6150
2段階	7110 → 7680
3段階	8740 → 9421
4段階	9843 → 10710

移動距離
62

射程距離
62

強力なメダルにセットするほど、効果のあるアビリティが魅力の1枚だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

仙道波動疾走 範囲内(円形中型)の敵に吹き飛ばし&400%ダメージを与えるッ 吸血鬼には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1

【コンボ】初撃ATKフースト+1 1ヒット目に+300%ダメージを与える

リーダースキル

ハイコンボブースト

5ヒット以上の場合+50%のダメージを与えるッ



SR 鋼入りの(スティーリー)ダン

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	ATK
限界突破	初動ATK 最大ATK
0段階	2150 → 2700
1段階	2930 → 3490
2段階	3810 → 4320
3段階	4730 → 5230
4段階	5400 → 5960

HP	HP
限界突破	初動HP 最大HP
0段階	4300 → 4990
1段階	5880 → 6570
2段階	7570 → 8200
3段階	9320 → 10063
4段階	10509 → 11445

移動距離
62

射程距離
62

アビリティを有効活用するために、回復系の能力を持つメダルと組もう。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

史上最弱のスタンド 自身のメダルのサイズが小さくなるッ 小さくすると稀に接触攻撃を回避する

アビリティ アビリティコスト 2

【防御】蘇生+1 HPが0になるダメージを受けた場合、スキルゲージを消費してHP1で蘇りどまる

リーダースキル

青と黒の領域

青と黒属性のスマッシュ範囲を20%アップ!



SR 鋼入りの(スティーリー)ダン

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	ATK
限界突破	初動ATK 最大ATK
0段階	3190 → 4060
1段階	4420 → 5290
2段階	5790 → 6590
3段階	7240 → 8020
4段階	8280 → 9160

HP	HP
限界突破	初動HP 最大HP
0段階	4560 → 5330
1段階	6250 → 7020
2段階	8070 → 8780
3段階	9950 → 10765
4段階	11235 → 12255

移動距離
62

射程距離
62

壁にぶつかることを計算して、コマンドスキルを使えばかなり強力だぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

同じ場所を数倍の痛みにしてお返しするッ 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与えて動き続ける。この移動時に壁に当たると範囲攻撃を受けた敵に120%ダメージを与えるッ

アビリティ アビリティコスト 2

【弱点】ATKフースト+1 弱点ヒット時に+150%ダメージを与える

リーダースキル

青と黒の胎動

青と黒属性の移動距離を20%アップ!



SR テレンス・T・ダービー

コスト14 アビリティキャバ3 スタンド使い

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3390	4320	0段階	4230	4900
1段階	4700	5630	1段階	5770	6440
2段階	6170	7020	2段階	7430	8050
3段階	7710	8550	3段階	9150	9870
4段階	8820	9760	4段階	10310	11225

移動距離	射程距離
62	62

能力値も高く、コマンドスキルもアビリティも強力な攻撃のメダルだぞ！

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と緑の領域
青と緑属性のスマッシュ範囲を20%アップ！

アトラムの隣 範囲内（円形中型）の敵に400%のダメージを与え、1ターンの間、ダメージを与えた敵からの接触攻撃を100%回避する

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】大形箱中1 自身の行動で敵を倒すと、次の行動時に倒した敵の数×50% ATKがアップする



SR 偽キャプテン・デニール

コスト14 アビリティキャバ3 スタンド使い

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	2530	3200	0段階	3650	4150
1段階	3480	4140	1段階	4950	5450
2段階	4530	5150	2段階	6340	6790
3段階	5650	6250	3段階	7760	8333
4段階	6450	7130	4段階	8719	9460

移動距離	射程距離
62	62

コマンドスキルで敵の移動距離を下げて、アビリティ効果などを妨害した。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と黒の意み
青と黒属性のHPを20%アップ！

水の蟻地獄 範囲内（円形大型）の敵に移動距離ダウン6400%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】引き寄せる1 スマッシュ時に範囲内の敵を引き寄せる



SR ペット・ショップ

コスト14 アビリティキャバ3 スタンド使い

ATK			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3680	4700	0段階	3050	3360
1段階	5120	6140	1段階	4100	4410
2段階	6730	7660	2段階	5190	5480
3段階	8420	9330	3段階	6320	6718
4段階	9640	10660	4段階	7054	7610

移動距離	射程距離
66	58

ATKの高さと使えるアビリティが魅力。SSRにセットして使おう！

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と黒の潮流
青と黒属性の移動距離を30%アップ！

減りつく地面 範囲内（円形小型）の敵に400%ダメージを与える 更に氷演け（受けるダメージが1.5倍になる。攻撃を受けるか2ターン経過するまで行動カウントが減らなくなる）効果を与える

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】ハヤササの隣1 移動距離が1.2倍になる 更に敵のアイテムを無視して移動することができるようにする



SR ホル・ホース

コスト 14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3390 → 4320	0段階 4230 → 4900
1段階 4700 → 5630	1段階 5770 → 6440
2段階 6170 → 7020	2段階 7430 → 8050
3段階 7710 → 8550	3段階 9150 → 9870
4段階 8820 → 9760	4段階 10310 → 11225

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 4230 → 4900	0段階 5770 → 6440
1段階 5770 → 6440	1段階 7430 → 8050
2段階 7430 → 8050	2段階 9150 → 9870
3段階 9150 → 9870	3段階 10310 → 11225
4段階 10310 → 11225	4段階 11225 → 12140

移動距離
62

射程距離
62

能力値は高め。そして運次第で超強力なコマンドスキル&アビリティ!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

カモオヘシ 1ターンの間、敵がホル・ホースを攻撃ターゲットにする&ダメージ40%カット

リーダースキル

パートナー運びの才能

青と赤属性のATK15%アップ、スマッシュ範囲10%アップ!

アビリティ アビリティコスト 1

【反撃】動くんじゃねえ 半1 接触時30%の確率でカウンターが発動し100%のダメージを与え、相手の行動を止める



SR マニッシュ・ボーイ

コスト 14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 2760 → 3490	0段階 3260 → 3640
1段階 3800 → 4540	1段階 4400 → 4780
2段階 4970 → 5640	2段階 5600 → 5950
3段階 6200 → 6860	3段階 6830 → 7296
4段階 7080 → 7830	4段階 7648 → 8275

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3260 → 3640	0段階 4400 → 4780
1段階 4400 → 4780	1段階 5600 → 5950
2段階 5600 → 5950	2段階 6830 → 7296
3段階 6830 → 7296	3段階 7648 → 8275
4段階 7648 → 8275	4段階 8275 → 8900

移動距離
62

射程距離
62

コマンドスキルが強力。アビリティは他のメダルと組み合わせる。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

ラリボー 範囲内(円形中型)の敵に対して380%のダメージを与え、2ターンの間、ATKと移動距離を上げる。更に敵のコマンドスキル発動待機状態を解除する

リーダースキル

青と黒の胎動

青と黒属性の移動距離を20%アップ!

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】目玉の悪夢半1 敵撃破時に目玉(30%ダメージ&移動距離ダウン)を3つ配置する



SR マニッシュ・ボーイ

コスト 14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 3030 → 3850	0段階 4840 → 5700
1段階 4190 → 5010	1段階 6650 → 7500
2段階 5480 → 6230	2段階 8600 → 9380
3段階 6850 → 7580	3段階 10620 → 11508
4段階 7830 → 8650	4段階 12004 → 13100

アタック	HP
境界突破 初期ATK 最大ATK	境界突破 初期HP 最大HP
0段階 4840 → 5700	0段階 6650 → 7500
1段階 6650 → 7500	1段階 8600 → 9380
2段階 8600 → 9380	2段階 10620 → 11508
3段階 10620 → 11508	3段階 12004 → 13100
4段階 12004 → 13100	4段階 13100 → 14216

移動距離
63

射程距離
63

コマンドスキルも強力だが、スキルゲージ回復のアビリティもかなりグー。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.5

悪夢の遊園地 範囲内(円形中型)の敵に440%ダメージを与え吹き飛ばす。2ターンの間、背景が遊園地になり敵が壁にヒットすると対象の敵はその場に縛りつけられて行動できなくなる

リーダースキル

死神の天才児

スタンド使いの移動距離+15%、スマッシュ範囲+10%

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】死神の世界半1 ラウンド開始時にスキルゲージを0.5回復する

SSR

SR

R

N

リサリサ

ンドウール



SR リサリサ

コスト14 アビリティキャバ 3

波紋使い

ジョースター家

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3480 → 4440	0段階 4070 → 4690
1段階 4830 → 5790	1段階 5550 → 6170
2段階 6340 → 7220	2段階 7140 → 7710
3段階 7930 → 8790	3段階 8770 → 9453
4段階 9080 → 10040	4段階 9879 → 10750

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3480 → 4440	0段階 4070 → 4690
1段階 4830 → 5790	1段階 5550 → 6170
2段階 6340 → 7220	2段階 7140 → 7710
3段階 7930 → 8790	3段階 8770 → 9453
4段階 9080 → 10040	4段階 9879 → 10750

移動距離
62射撃距離
62

ターンの最初に使い、アビリティで味方をパワーアップしてしまおう!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

青と緑の胎動
青と緑属性の移動距離を20%アップ!

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】呼吸法矯正マスク付! 移動中に味方に接触すると接触された味方は1ターンの間、ATK+80%アップする



SR ルドル・フォン・シュトロハイム

コスト14 アビリティキャバ 3

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3370 → 4290	0段階 3580 → 4050
1段階 4680 → 5600	1段階 4850 → 5330
2段階 6130 → 6980	2段階 6200 → 6640
3段階 7670 → 8500	3段階 7590 → 8140
4段階 8770 → 9710	4段階 8520 → 9245

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3370 → 4290	0段階 3580 → 4050
1段階 4680 → 5600	1段階 4850 → 5330
2段階 6130 → 6980	2段階 6200 → 6640
3段階 7670 → 8500	3段階 7590 → 8140
4段階 8770 → 9710	4段階 8520 → 9245

移動距離
62射撃距離
62

自らを大きく回復するアビリティが魅力。SSRメダルにセットしたい。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.5

リーダースキル

銃衛隊が相手だ!!
緑属性の移動距離を25%アップ!

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ドイツの医学博士は世界一イイ! 10ヒット以上でスマッシュを行なうと自分のHPを5000回復させる



SR ンドウール

コスト14 アビリティキャバ 3

スタンド使い

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3430 → 4370	0段階 2800 → 3040
1段階 4760 → 5700	1段階 3740 → 3990
2段階 6240 → 7100	2段階 4730 → 4950
3段階 7810 → 8650	3段階 5730 → 6067
4段階 8930 → 9880	4段階 6381 → 6865

アタック	HP
範囲変化 初期ATK 最大ATK	範囲変化 初期HP 最大HP
0段階 3430 → 4370	0段階 2800 → 3040
1段階 4760 → 5700	1段階 3740 → 3990
2段階 6240 → 7100	2段階 4730 → 4950
3段階 7810 → 8650	3段階 5730 → 6067
4段階 8930 → 9880	4段階 6381 → 6865

移動距離
62射撃距離
62

敵がたくさん存在し、密集しているときにコマンドスキルで攻撃しよう。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

盲目の暗殺者
青と黒属性のスマッシュ範囲30%アップ!

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】音探知+1 スマッシュ時に範囲内の敵が3体以上の場合+120%ダメージを与える



SR アレッシィ

コスト14 アビリティキャバ3 スタンド使い

アタック			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	2600	3290	0段階	4210	4880
1段階	3570	4260	1段階	5760	6420
2段階	4660	5300	2段階	7410	8020
3段階	5810	6430	3段階	9120	9832
4段階	6640	7340	4段階	10276	11180

移動距離	射程距離
62	62

アビリティがかなり強力。安定して7コンボができるようになればグッド!

コマンドスキル 消費ゲージ1.5

リーダースキル

赤と黒の恵み
赤と黒属性のHPを20%アップ!

アビリティ アビリティコスト2

[スマッシュ] 7コンボ以上でスマッシュすると+50%ダメージを与える。ダメージはどの属性に対しても割合ダメージで与える。



SR ヴァニラ・アイス

コスト14 アビリティキャバ3 スタンド使い

アタック			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3090	3930	0段階	4050	4670
1段階	4280	5120	1段階	5530	6140
2段階	5610	6370	2段階	7100	7670
3段階	7000	7760	3段階	8730	9403
4段階	8010	8850	4段階	9829	10690

移動距離	射程距離
62	62

能力値高めで、コマンドスキルもランダムながら大逆転が狙えるものだ。

コマンドスキル 消費ゲージ2.5

リーダースキル

暗黒の忠誠
黒と吸血鬼のATK15%アップ。スマッシュ範囲10%アップ!

アビリティ アビリティコスト2

[援軍] スピードブースト+1 援軍として登場時に、自身と味方キャラクターの移動距離を1.5倍にする。



SR エシディン

コスト14 アビリティキャバ3 柱の男

アタック			HP		
限界突破	初期ATK	最大ATK	限界突破	初期HP	最大HP
0段階	2650	3350	0段階	3450	3890
1段階	3640	4350	1段階	4670	5100
2段階	4760	5400	2段階	5960	6360
3段階	5930	6570	3段階	7280	7795
4段階	6780	7490	4段階	8165	8845

移動距離	射程距離
62	62

コマンドスキルもアビリティも、対緑属性に特化したものを持っている。

コマンドスキル 消費ゲージ2.0

リーダースキル

赤と黒の恵み
赤と黒属性のHPを20%アップ!

アビリティ アビリティコスト3

[スマッシュ] 炎の流法 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の緑属性の敵に+150%ダメージを与える。

SSR

SR

R

N

エシディシ

空条承太郎



エシディシ

コスト14 アビリティキャパ3

柱の男

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3480 → 4440	0段階 4070 → 4690
1段階 4830 → 5790	1段階 5550 → 6170
2段階 6340 → 7220	2段階 7140 → 7710
3段階 7930 → 8790	3段階 8770 → 9453
4段階 9080 → 10040	4段階 9879 → 10750

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3480 → 4440	0段階 4070 → 4690
1段階 4830 → 5790	1段階 5550 → 6170
2段階 6340 → 7220	2段階 7140 → 7710
3段階 7930 → 8790	3段階 8770 → 9453
4段階 9080 → 10040	4段階 9879 → 10750

移動距離
62射程距離
62

能力値も高く、コマンドスキル&アビリティで回復もできる優秀メダルだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と緑の重み

赤と緑属性のHPを20%アップ!

あアアアにまじたアアア スキル発動時にHPを全回復するッ 更に2ターンの間、受けるダメージを60%カットし、攻撃を受けると次ターンのATKを攻撃された回数×150%アップする

アビリティ アビリティコスト1

【回復】一体化+1 敵を倒した際、倒した敵の数×自身のHPの20% HPを回復する



カーン

コスト14 アビリティキャパ3

スタンド使い

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3440 → 4390	0段階 3460 → 3890
1段階 4780 → 5720	1段階 4680 → 5110
2段階 6270 → 7140	2段階 5970 → 6370
3段階 7840 → 8690	3段階 7300 → 7815
4段階 8970 → 9930	4段階 8185 → 8870

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3440 → 4390	0段階 3460 → 3890
1段階 4780 → 5720	1段階 4680 → 5110
2段階 6270 → 7140	2段階 5970 → 6370
3段階 7840 → 8690	3段階 7300 → 7815
4段階 8970 → 9930	4段階 8185 → 8870

移動距離
62射程距離
62

ターンが経過するほど強くなるコマンドスキルは、長期戦に向いているぞ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と緑の胎動

赤と緑属性の移動距離を20%アップ!

闘いは闘うほど加速する攻撃 範囲内(円形中型)に420%ダメージを与えるッ 更にターンが経過すればするほどダメージが上昇(1ターンにつき40%アップ、上限200%まで)する!

アビリティ アビリティコスト1

【コンボ】11コンボ ATKブースト+1 11ヒット以降は+80%ダメージを与える



空条承太郎

コスト14 アビリティキャパ3

スタンド使い

ジョースター家

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3370 → 4290	0段階 3580 → 4050
1段階 4680 → 5600	1段階 4850 → 5330
2段階 6130 → 6980	2段階 6200 → 6640
3段階 7670 → 8500	3段階 7590 → 8140
4段階 8770 → 9710	4段階 8520 → 9245

ATK	HP
初級ATK 最大ATK	初級HP 最大HP
0段階 3370 → 4290	0段階 3580 → 4050
1段階 4680 → 5600	1段階 4850 → 5330
2段階 6130 → 6980	2段階 6200 → 6640
3段階 7670 → 8500	3段階 7590 → 8140
4段階 8770 → 9710	4段階 8520 → 9245

移動距離
62射程距離
62

ヒット数で発動するリーダースキルを、活用するチームは作る価値あり。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

ハイコンボブースト

5ヒット以上の場合+50%のダメージを与えるッ

オラオララッシュ 範囲内(円形中型)の敵に吹き飛ばし&400%ダメージを与えるッ 「黒」属性には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト2

【スマッシュ】近距離パワー型+1 スマッシュ範囲は1/2になるが+150%ダメージを与える



SR 空条承太郎 (アニメビジュアルver.)

コスト10

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ジョースター家

ATK	HP
初級ATK	初級HP
0段階	3370 → 4290
1段階	4680 → 5600
2段階	6130 → 6980
3段階	7670 → 8500
4段階	8770 → 9710

HP	移動距離
初級HP	初級移動距離
0段階	3580 → 4050
1段階	4850 → 5330
2段階	6200 → 6640
3段階	7590 → 8140
4段階	8520 → 9245

移動距離 62

射程距離 62

左Pの承太郎と能力値は同じだが、コストが低いのが魅力の貴重な1枚だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

オラオラオラオラ 範囲内 (円形中型) の敵に吹き飛ばし&400%ダメージを与える "黒属性" には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】 近距離ハワー型+1 スマッシュ範囲は1/2になるが+150%ダメージを与える

リーダースキル

ハイコンボフースト

5ヒット以上の場合+50%のダメージを与える



SR J・ガイル

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	HP
初級ATK	初級HP
0段階	3090 → 3930
1段階	4270 → 5110
2段階	5600 → 6370
3段階	6990 → 7750
4段階	8000 → 8840

HP	移動距離
初級HP	初級移動距離
0段階	2700 → 2910
1段階	3600 → 3810
2段階	4530 → 4720
3段階	5480 → 5791
4段階	6039 → 6545

移動距離 62

射程距離 62

コマンドスキルとアビリティの相性がいい。壁接触無効化もかなり役立つ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

光速移動 発動時に移動距離の300%を追加移動 ATKを一時的に+10%にする

アビリティ アビリティコスト 2

【コンボ】 ATKフースト&壁コンボキ1 ヒット数に応じてダメージアップ、更に壁へのヒットもヒット数として加算される。更に壁接触の敵スキルを無効化する

リーダースキル

赤と白の胎動

赤と白属性の移動距離を20%アップ!



SR ジョナサン・ジョースター

コスト14

アビリティキャバ 3

波動使い

ジョースター家

ATK	HP
初級ATK	初級HP
0段階	3190 → 4060
1段階	4420 → 5290
2段階	5790 → 6590
3段階	7240 → 8020
4段階	8280 → 9160

HP	移動距離
初級HP	初級移動距離
0段階	4560 → 5330
1段階	6250 → 7020
2段階	8070 → 8780
3段階	9950 → 10765
4段階	11235 → 12255

移動距離 62

射程距離 62

吸血鬼に対して、ものすごい威力を誇るコマンドスキルが魅力の1枚だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

幸運と勇氣の剣で斬る! 範囲内 (線形細型) の敵に450%ダメージを与える 更に吸血鬼に対して+700%のダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】 回復ATKフースト+1 回復剤を取る度にその行動中ATK+200%アップする

リーダースキル

おまえを葬るのに罪悪感なし!

赤と緑属性のATKを20%アップする

SSR

SR

R

N

スーパースーパー

タルカス



SR ズィー・ズィー

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1660	2090
1段階	2280	2720
2段階	2980	3380
3段階	3720	4120
4段階	4250	4700

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3260	3640
1段階	4400	4780
2段階	5600	5950
3段階	6830	7296
4段階	7648	8275

移動距離
62射撃距離
62

コマンドスキルが強力だが、壁接触やアイテム停止などの効果は受ける。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と黒の胎動

赤と黒属性の移動距離を20%アップ!

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 吹き飛ばす/41 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす



SR ダイアー

コスト14

アビリティキャバ 3

波紋使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3110	3950
1段階	4300	5140
2段階	5630	6410
3段階	7040	7800
4段階	8050	8900

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	4710	5520
1段階	6460	7270
2段階	8340	9090
3段階	10300	11151
4段階	11633	12695

移動距離
62射撃距離
62

再起不能になると発動するアビリティは、物語そのままで嬉しい能力だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

リーダースキル

赤と白の恵み

赤と白属性のHPを20%アップ!

アビリティ アビリティコスト 1

[特殊] 波動バリの蓄積+1! 再起不能になるとフィールド上に敵500ダメージの波動弾(攻撃可能)を設置する。更に相手のHP、HP+500%ダメージ!



SR タルカス

コスト14

アビリティキャバ 3

吸血鬼

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3480	4410
1段階	4800	5730
2段階	6270	7130
3段階	7840	8670
4段階	8950	9890

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3930	4510
1段階	5350	5930
2段階	6870	7400
3段階	8430	9076
4段階	9488	10315

移動距離
22射撃距離
78

アビリティは一風変わったものだが、上手に使うと非常に強力なものだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と黒の構え

赤と黒属性の重さをともアップ!

アビリティ アビリティコスト 1

[コンボ] 近距離ATKブースト+1 攻撃までの移動距離が少ないほど大きなダメージを与える



SR ディオ・スランドー

コスト14 アビリティキャバ 3

吸血鬼

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	3680 → 4700
1段階	5120 → 6140
2段階	6730 → 7660
3段階	8420 → 9330
4段階	9640 → 10660

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	3050 → 3360
1段階	4100 → 4410
2段階	5190 → 5480
3段階	6320 → 6718
4段階	7054 → 7610

移動距離 62

射程距離 62

HP吸収のコマンドスキルと回避するアビリティでかなり強いメダルだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

UREEYYY
範囲内(矩形自分より)の敵に400%ダメージ&HPを吸収するッ

アビリティ アビリティコスト 2

[反撃] 勝利討ち+1 敵の接触攻撃を25%の確率で回避し、150%のカウンターダメージを与える

リーダースキル

貴顕、貴顕
赤と黒属性のHPを15%アップ、
アタックを10%アップ!



SR ネーナ

コスト14 アビリティキャバ 3

スタン使い

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	2840 → 3600
1段階	3920 → 4680
2段階	5120 → 5820
3段階	6390 → 7070
4段階	7300 → 8070

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	3810 → 4350
1段階	5170 → 5720
2段階	6630 → 7130
3段階	8140 → 8742
4段階	9146 → 9930

移動距離 62

射程距離 62

コマンドスキルは、敵の数が多く、密集しているときには効果が高いのだ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

成長する女帝 敵に接触するたびメダルが大きくなり、更に10%ダメージアップする。移動終了時、元のサイズに戻る

アビリティ アビリティコスト 1

[回復] 食事する人面+1 自身の行動開始時にHPを20%回復する

リーダースキル

赤と黒の意志
赤と緑属性のATKを20%アップ!



SR ミッドラー

コスト14 アビリティキャバ 3

スタン使い

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	2320 → 2910
1段階	3160 → 3760
2段階	4110 → 4650
3段階	5100 → 5630
4段階	5810 → 6410

アタック	HP
初動ATK	初動HP
最大ATK	最大HP
0段階	5110 → 6040
1段階	7030 → 7960
2段階	9110 → 9960
3段階	11260 → 12220
4段階	12740 → 13920

移動距離 22

射程距離 93

HPが高く、防御力を上げるアビリティを持っており、長期戦に有利だ。

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

形態変化 自身のメダルのサイズが大きくなるッ

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 防御スースト+1 スマッシュ時に範囲内の味方の防御力をアップする

リーダースキル

赤と黒の恵み
赤と黒属性のHPを20%アップ!

SSR

SR

R

N

モハメド・アブドゥル

ロバート・E・O・スピードワゴン



SR モハメド・アブドゥル

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3010	3830
1段階	4170	4980
2段階	5450	6200
3段階	6810	7540
4段階	7790	8610

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3510	3960
1段階	4750	5200
2段階	6070	6480
3段階	7420	7948
4段階	8324	9020

移動距離
62

射撃距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

リーダースキル

赤と白の意志
赤と白属性のATKを20%アップ！

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】横数値 ハイATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の敵が2体以上の場合+100%ダメージを与える

コマンドスキル&スマッシュで敵に触れずに大ダメージを与えられるぞ。



SR モハメド・アブドゥル

コスト14

アビリティキャバ 3

スタンド使い

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3090	3930
1段階	4270	5110
2段階	5600	6370
3段階	6990	7750
4段階	8000	8840

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	4060	4680
1段階	5530	6150
2段階	7110	7680
3段階	8740	9421
4段階	9843	10710

移動距離
62

射撃距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

リーダースキル

運命のタロットカード
赤とスタンド使いのATK15%アップ、スマッシュ範囲10%アップ！

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】かばう+1 一定範囲内の味方が攻撃を受けた時、身代わりになる。自身の防御力をアップする

コマンドスキルはアイテム破壊能力が嬉しい。能力値も高めのメダルだ。



SR ロバート・E・O・スピードワゴン

コスト14

アビリティキャバ 3

ATK	ATK	ATK
境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3390	4320
1段階	4700	5630
2段階	6170	7020
3段階	7710	8550
4段階	8820	9760

HP	HP	HP
境界突破	初期HP	最大HP
0段階	4230	4900
1段階	5770	6440
2段階	7430	8050
3段階	9150	9870
4段階	10310	11225

移動距離
62

射撃距離
62

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

リーダースキル

波紋使いの盟友
赤と波紋使いのHP20%アップ、ATK5%アップ

アビリティ アビリティコスト 2

【特殊】おせうかい癒ぎ+1 ターン終了時に回復量を1個配置し、次ターンに自身へのダメージを10%カットする

他にはない味方を回復&スタンバイと交代というコマンドスキルを持つ。

スピードワゴンはクルールに去るぜ 味方のHPを50%回復し、自身はスタンバイの味方と入れ替わる 更にスタンバイに入ると自身のHPを全回復&スキル効果を解除する



R イギー

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

アタック	範囲攻撃	初期ATK	最大ATK
0段階		2110	2650
1段階		2890	3440
2段階		3740	4220

ヒートアップ	範囲攻撃	初期HP	最大HP
0段階		3520	4130
1段階		4700	5310
2段階		5950	6490

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の祈り 白属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

患者の治癒 範囲内(円形中型)の味方のHPを回復する

アビリティ アビリティコスト 1

【防御】スキルチャージ+1 接触ダメージを受けるたびにスキルゲージがアップする



R ウィル・A・ツェペリ

コスト 8 アビリティキャバ 2 波動使い ツェペリ家

アタック	範囲攻撃	初期ATK	最大ATK
0段階		2480	3140
1段階		3430	4080
2段階		4450	5030

ヒートアップ	範囲攻撃	初期HP	最大HP
0段階		3400	3970
1段階		4520	5090
2段階		5710	6210

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の間合い 白属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

宿命の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【死亡】精神の継承+1 死亡時にスキルゲージを0.5ゲージ追加回復する



R ジョセフ・ジョースター

コスト 8 アビリティキャバ 2 波動使い スタンド使い ジョースター家

アタック	範囲攻撃	初期ATK	最大ATK
0段階		1830	2290
1段階		2490	2950
2段階		3200	3610

ヒートアップ	範囲攻撃	初期HP	最大HP
0段階		4000	4750
1段階		5390	6140
2段階		6860	7520

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の間合い 白属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

隠者の治癒 範囲内(円形中型)の味方のHPを回復する

アビリティ アビリティコスト 1

【反撃】波動入り【隠者の紫】+1 黒属性の敵から接触ダメージを受けたときに100%カウンターダメージを与える



R ジョセフ・ジョースター(アニメキービジュアルver.)

コスト 10 アビリティキャバ 2 波動使い スタンド使い ジョースター家

アタック	範囲攻撃	初期ATK	最大ATK
0段階		1830	2290
1段階		2490	2950
2段階		3200	3610

ヒートアップ	範囲攻撃	初期HP	最大HP
0段階		4000	4750
1段階		5390	6140
2段階		6860	7520

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

積み重ねた経験 白と青属性のATK15%アップ、スマッシュ範囲10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

隠者の紫 範囲内(円形中型)の敵に対して250%のダメージを与える 更に2ターンの間、範囲内の敵のATKを15%ダウンさせる

アビリティ アビリティコスト 2

【明察】隠者の暗示+1 弱点ヒットすると次のターン25%の確率で攻撃を回避する



R ボイngo

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

限界突破 初期ATK 最大ATK

0段階 2020 → 2540

1段階 2770 → 3280

2段階 3570 → 4030

限界突破 初期HP 最大HP

0段階 3160 → 3660

1段階 4180 → 4680

2段階 5260 → 5700

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の祈り 白属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

ト神のカード 自身と範囲内(円形小型)の味方が2ターンの間、ATKが120%にアップするッ

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 複数敵 スキルチャージ+1 スマッシュ時に範囲内に敵が3体以上いるとスキルゲージがアップする



R ラバーソール

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

限界突破 初期ATK 最大ATK

0段階 1800 → 2250

1段階 2450 → 2900

2段階 3150 → 3550

限界突破 初期HP 最大HP

0段階 3540 → 4150

1段階 4720 → 5340

2段階 5980 → 6520

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の祈り 白属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

節制の毒撃 範囲内(円形小型)の敵に毒効果&200%ダメージを与えるッ

アビリティ アビリティコスト 1

[瞬点] スピードブレイク+1 弱点ヒット時に移動距離ダウンさせる



R リサリサ

コスト 8 アビリティキャバ 2

速撃使い

ジョースター家

限界突破 初期ATK 最大ATK

0段階 3190 → 4060

1段階 4440 → 5310

2段階 5790 → 6560

限界突破 初期HP 最大HP

0段階 2710 → 3070

1段階 3530 → 3890

2段階 4400 → 4720

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の問合い 白属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

速撃疾走 範囲内(円形小型)の敵に対して300%のダメージを与えるッ

アビリティ アビリティコスト 1

[援軍] ATKブースト+1 援軍として登場時に味方全員のATKを80%アップする



R ロバート・E・O・スピードワゴン

コスト 8 アビリティキャバ 2

速撃使い

限界突破 初期ATK 最大ATK

0段階 1620 → 2010

1段階 2190 → 2580

2段階 2800 → 3150

限界突破 初期HP 最大HP

0段階 3340 → 3900

1段階 4440 → 5000

2段階 5600 → 6100

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

白の祈り 白属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

鉄侠の治癒 範囲内(円形中型)の味方のHPを回復するッ

アビリティ アビリティコスト 1

[援軍] オールビルド+1 援軍として登場時に味方全体のHPを回復する



R ヴァニラ・アイス

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血性

スタンド使い

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2580	3270
1段階	3570	4260
2段階	4640	5250

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	3230	3740
1段階	4270	4790
2段階	5380	5840

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の予兆 黒属性のHPを5%アップ、ATK5%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

この音生がア———— 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】白 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の白属性の敵に+50%ダメージを与える



R カース

コスト 8 アビリティキャバ 2

往の男

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3210	4080
1段階	4470	5340
2段階	5820	6600

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	2680	3030
1段階	3490	3840
2段階	4340	4650

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の予兆 黒属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

光の回避 発動から3手行動の間、敵の接触攻撃を90%の確率で回避する

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】3コンボ 射程距離ブースト+1 3ヒット以上させてスマッシュするとスマッシュ範囲がアップする



R 怪人ドゥービー

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血性

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1840	2300
1段階	2500	2960
2段階	3220	3630

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	2970	3410
1段階	3900	4340
2段階	4890	5280

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の祈り 黒属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

毒蛇の一撃 範囲内(円形小型)の敵に毒効果&200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【援軍】ATKダウン+1 援軍として登場時に敵のATKを10%ダウンさせる



R サントナ

コスト 8 アビリティキャバ 2

往の男

限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1830	2290
1段階	2500	2960
2段階	3210	3620

限界突破	初期HP	最大HP
0段階	4510	5410
1段階	6110	7010
2段階	7810	8610

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の予兆 黒属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

軟体回避 発動から3手行動の間、敵の接触攻撃を80%の確率で回避する

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ヒール+1 スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

SSR

SR

R

N

ジャック・ザ・リバー

呪いのデーパー



R ジャック・ザ・リバー

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血鬼

能力突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2740	3470
1段階	3800	4530
2段階	4940	5590

能力突破	初期HP	最大HP
0段階	1940	2070
1段階	2430	2560
2段階	2930	3050

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の力 黒属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

殺人鬼の一撃 範囲内(円形大型)の敵に200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[スマッシュ] ナイトトラップ+1 スマッシュ時に範囲内にナイフ(20%ダメージアイテム)を3個設置する



R ストレイゾ

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血鬼

波紋使い

能力突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2670	3380
1段階	3700	4410
2段階	4810	5440

能力突破	初期HP	最大HP
0段階	2570	2890
1段階	3330	3650
2段階	4130	4410

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の力 黒属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

後継者の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[防御] 波紋伝導マフラー+1 波紋使いからのダメージを減少させる



R ディオ・スランダー

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血鬼

能力突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3010	3830
1段階	4190	5000
2段階	5460	6180

能力突破	初期HP	最大HP
0段階	3010	3460
1段階	3960	4410
2段階	4960	5360

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の力 黒属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

邪悪の撃砕 範囲内(円形中型)の敵に防御力ダウン&300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 3コンボ HPドレイン+1 3ヒット以上してスマッシュを行なうと範囲内の敵のHPを吸収する



R 呪いのデーパー

コスト 8 アビリティキャバ 2

吸血鬼

スタンド使い

能力突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1760	2200
1段階	2400	2840
2段階	3080	3470

能力突破	初期HP	最大HP
0段階	3600	4230
1段階	4810	5440
2段階	6100	6660

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の祈り 黒属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

悪魔の真拳 範囲内(円形大型)の敵に移動距離ダウン&200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[スマッシュ] アイテムブレイク+1 スマッシュ時に範囲内のアイテムにダメージを与え、HPを0にした場合破壊する 更に範囲内の敵に+10%ダメージを与える



R スラフオード

コスト 8 アビリティキャバ 2

ステータス 属性 初値 ATK 最大 ATK

ATK 0段階 2920 → 3710

1段階 4060 → 4840

2段階 5280 → 5980

ステータス 属性 初値 HP 最大 HP

HP 0段階 2140 → 2340

1段階 2720 → 2920

2段階 3320 → 3490

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

黒の闇合い 黒属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.5

黒騎士の剣撃 範囲内 (円形小型) の敵に行動カウント+1

6200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

「スマッシュ」HPドレイン+1 スマッシュ時に範囲

内の敵のHPを吸収する



R ワンチェン

コスト 8 アビリティキャバ 2

ステータス 属性 初値 ATK 最大 ATK

ATK 0段階 1390 → 1740

1段階 1900 → 2240

2段階 2430 → 2740

ステータス 属性 初値 HP 最大 HP

HP 0段階 3120 → 3610

1段階 4130 → 4620

2段階 5190 → 5620

移動距離 52 射程距離 62

リーダースキル

黒の矛兆 黒属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

虎人の奇襲 発動時に移動距離の100%を追加移動

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】闇への逃走+1 移動距離が1.1倍になる



R アラビア・ファッツ

コスト 8 アビリティキャバ 2

ステータス 属性 初値 ATK 最大 ATK

ATK 0段階 2160 → 2710

1段階 2960 → 3510

2段階 3810 → 4300

ステータス 属性 初値 HP 最大 HP

HP 0段階 2800 → 3190

1段階 3670 → 4060

2段階 4570 → 4920

移動距離 22 射程距離 93

スタン使い

リーダースキル

緑の力 緑属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

太陽の一撃 範囲内 (円形小型) の敵に250%ダメージ

を与える

アビリティ アビリティコスト 2

「スマッシュ」複数敵 スキルチャージ+1 スマッシュ

時に範囲内に敵が2体以上いるとスキルゲージがアップする



R 花京院典明

コスト 8 アビリティキャバ 2

ステータス 属性 初値 ATK 最大 ATK

ATK 0段階 2030 → 2540

1段階 2770 → 3290

2段階 3580 → 4040

ステータス 属性 初値 HP 最大 HP

HP 0段階 3670 → 4320

1段階 4900 → 5550

2段階 6210 → 6790

移動距離 42 射程距離 62

スタン使い

リーダースキル

緑の闇合い 緑属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

法皇の剣撃 範囲内 (円形小型) の敵に移動距離25%ダ

ウン6200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

「スマッシュ」引き寄せる+1 スマッシュ時に範囲内

の敵を引き寄せる



R

花京院典明 (アニメキービジュアルver.)

(バージョン)

コスト 10

アビリティキャバ 2

スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アップ	0段階	3010 → 3830
ATK	1段階	4190 → 5000
	2段階	5460 → 6180

境界突破	初期HP	最大HP
アップ	0段階	3010 → 3460
HP	1段階	3960 → 4410
	2段階	4960 → 5360

移動距離 42

射程距離 62

リーダースキル

仲間を思う心 緑と青のスマッシュ範囲+10%、移動距離+15%

コマンドスキル

消費ゲージ 2.0

法皇の縁 範囲内 (円形中型) の敵に250%ダメージを与える 緑には更に+200%ダメージ!!

アビリティ

アビリティコスト 2

【弱点】法皇の暗示+1 弱点ヒットすると次行動で自身の移動距離が増加する



R

グレーフライ

コスト 8

アビリティキャバ 2

スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アップ	0段階	1810 → 2280
ATK	1段階	2490 → 2970
	2段階	3230 → 3660

境界突破	初期HP	最大HP
アップ	0段階	1830 → 1930
HP	1段階	2270 → 2370
	2段階	2730 → 2810

移動距離 52

射程距離 78

リーダースキル

緑の予兆 緑属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

塔の加速 2ターンの間、自身に1.3倍の移動距離アップ効果を与える

アビリティ

アビリティコスト 1

【スマッシュ】複数敵 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の敵が2体以上の場合+50%ダメージを与える



R

ジョセフ・ジョースター

コスト 8

アビリティキャバ 2

波紋使い

ジョースター家

境界突破	初期ATK	最大ATK
アップ	0段階	2740 → 3470
ATK	1段階	3790 → 4520
	2段階	4930 → 5580

境界突破	初期HP	最大HP
アップ	0段階	2970 → 3410
HP	1段階	3900 → 4340
	2段階	4890 → 5280

移動距離 42

射程距離 62

リーダースキル

緑の予兆 緑属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

策士の重撃 範囲内 (円形小型) の敵に移動距離ダウン & 250%ダメージを与える

アビリティ

アビリティコスト 2

【スマッシュ】手榴弾トラップ+1 スマッシュ時に範囲内に敵が2体以上いると3個の手榴弾 (20%ダメージアイテム) を設置する



R

ダニエル・J・ダービー

コスト 8

アビリティキャバ 2

スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アップ	0段階	1890 → 2360
ATK	1段階	2580 → 3050
	2段階	3320 → 3740

境界突破	初期HP	最大HP
アップ	0段階	3900 → 4620
HP	1段階	5240 → 5960
	2段階	6660 → 7300

移動距離 42

射程距離 62

リーダースキル

緑の関合い 緑属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル

消費ゲージ 1.0

オシリス神のカード 範囲内 (円形小型) の敵に対して300%のダメージを与える

アビリティ

アビリティコスト 1

【スマッシュ】2体ブースト+1 スマッシュ時に範囲内の敵が2体以上の場合+50%ダメージを与える



R フォーエバー

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタート使い

属性	初値	最大
ATK	2300	2890
1段階	3150	3740
2段階	4070	4590

属性	初値	最大
HP	3620	4250
1段階	4840	5470
2段階	6130	6690

移動距離 22 射程距離 93

リーダースキル
緑の力 緑属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0
力の一撃 範囲内 (円形小型) の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1
[スマッシュ] 吹き飛ばす/4:1スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす



R ホル・ホース

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタート使い

属性	初値	最大
ATK	2250	2840
1段階	3100	3680
2段階	4010	4530

属性	初値	最大
HP	3280	3820
1段階	4350	4890
2段階	5480	5960

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル
緑の間違い 緑属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0
皇帝の一撃 範囲内 (円形小型) の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1
[スマッシュ] Xコンボ ATK範囲ブースト+1
ヒット数に応じてスマッシュの範囲がアップする



R メツシーナ

コスト 8 アビリティキャバ 2 波紋使い

属性	初値	最大
ATK	1840	2300
1段階	2500	2960
2段階	3220	3630

属性	初値	最大
HP	2970	3410
1段階	3900	4340
2段階	4890	5280

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル
緑の折り 緑属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0
波紋疾走 範囲内 (円形小型) の敵に対して300%のダメージを与える
更に吸血鬼には150%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1
[弱点] 次ターンATKアップ+1 弱点ヒットすると次行動で自身のATKが+50%アップする



R ロギンス

コスト 8 アビリティキャバ 2 波紋使い

属性	初値	最大
ATK	1840	2300
1段階	2500	2960
2段階	3220	3630

属性	初値	最大
HP	2970	3410
1段階	3900	4340
2段階	4890	5280

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル
緑の間違い 緑属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0
波紋のコントロール 範囲内 (円形小型) の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1
[スマッシュ] 青 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の青属性の敵に+50%ダメージを与える

SSR

SR

R

N

ロバート・E・O・スピードワゴン

オインゴ

R ロバート・E・O・スピードワゴン



コスト 8 アビリティキャバ 2

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2120	2660
1段階	2910	3450
2段階	3760	4240

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3000	3450
1段階	3950	4400
2段階	4950	5350

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル

緑の折り 緑属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

義侠の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[スマッシュ] アイテムフレイク+1 スマッシュ時に範囲内のアイテムにダメージを与え、HPを0にした場合破壊する 更に範囲内の敵に+10%ダメージを与える

R フムウ



コスト 8 アビリティキャバ 2

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2550	3220
1段階	3520	4200
2段階	4570	5170

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3800	4490
1段階	5100	5780
2段階	6470	7080

移動距離 42 射撃距離 62

柱の男

リーダースキル

コンボブースト 5ヒット以上の場合+30%のダメージを与える

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

疾風の不動 自身に重さアップ効果と防御力アップ効果を与える

アビリティ アビリティコスト 1

[スマッシュ] 吹き飛ばす+1 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす

R エンヤ婆



コスト 8 アビリティキャバ 2

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1380	1710
1段階	1850	2180
2段階	2360	2650

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3740	4410
1段階	5010	5680
2段階	6350	6950

移動距離 42 射撃距離 62

スタンド使い

リーダースキル

青の力 青属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

正義の一撃 範囲内(円形小型)の敵に250%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[スマッシュ] ヒール+1 スマッシュ時に範囲内の味方を回復する

R オインゴ



コスト 8 アビリティキャバ 2

境界突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2110	2650
1段階	2890	3440
2段階	3740	4220

境界突破	初期HP	最大HP
0段階	3520	4130
1段階	4700	5310
2段階	5950	6490

移動距離 42 射撃距離 62

スタンド使い

リーダースキル

青の折り 青属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

クヌム神のカード 範囲内(円形小型)の敵に230%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

[反撃] クヌム神の暗示+1 敵の接触攻撃を10%の確率で回避し、100%のカウンターダメージを与える



R カメオ

コスト 8

アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1230	1510
	1段階	1630	1910
	2段階	2060	2310

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	4000	4750
	1段階	5390	6140
	2段階	6860	7520

移動距離 42

射撃距離 62

リーダースキル

青の折り 青属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

審判の一撃 範囲内(円形小型)の敵に250%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ヒールキ1 スマッシュ時に範囲内の味方を回復する



R シーザー・アントニオ・ツェペリ

コスト 8

アビリティキャバ 2

波紋使い

ツェペリ家

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	2340	2950
	1段階	3220	3830
	2段階	4170	4710

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3650	4290
	1段階	4880	5530
	2段階	6180	6760

移動距離 42

射撃距離 62

リーダースキル

青の間合い 青属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

血統の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】シャボントラップキ1 スマッシュ時に範囲内に3個のシャボン(20%ダメージと接触停止アイテム)を設置する



R ジャン・ピエール・ボルナレフ

コスト 8

アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	2920	3710
	1段階	4060	4840
	2段階	5280	5980

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2650	3000
	1段階	3450	3800
	2段階	4290	4600

移動距離 42

射撃距離 62

リーダースキル

コンボブースト 5ヒット以上の場合+30%のダメージを与える

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

戦車の反撃 発動から3手行動の間カウンター状態&ダメージ40%カット!! 自身に接触した敵に200%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【コンボ】5コンボ ATKブーストキ1 5ヒット以降は+30%ダメージを与える



R ジャン・ピエール・ボルナレフ(アニメキービジュアルver.)

コスト 10

アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	2880	3660
	1段階	4000	4780
	2段階	5210	5900

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3230	3740
	1段階	4270	4790
	2段階	5380	5840

移動距離 42

射撃距離 62

リーダースキル

誇り高き騎士道 青と白属性のATK15%、スマッシュ範囲10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

銀の戦車 範囲内(円形中型)の敵に250%ダメージを与える 赤属性には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

【弱点】戦車の暗殺キ1 弱点ヒットすると次行動で自身のATKが+50%アップする



R ジョナサン・ジョースター

コスト 8 アビリティキャバ 2

遠戦使い

ジョースター家

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	2700	3420
	1段階	3740	4460
	2段階	4860	5500

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3030	3490
	1段階	3990	4450
	2段階	5010	5420

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

コンボブースト
5ヒット以上の場合+30%のダメージを与える

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

勇気の拳撃 範囲内（円形中型）の敵に防御力ダウン & 250%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【特殊】不動の精神+1 自身の重さをアップする（常時発動）



R 納入りの(スティーリー)ダン

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1640	2040
	1段階	2220	2620
	2段階	2840	3200

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3300	3850
	1段階	4390	4930
	2段階	5530	6010

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

青の間合い 青属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

恋人の一撃 範囲内（円形小型）の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】吹き飛ばす+1 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす



R テレンス・T・ダービー

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	2390	3010
	1段階	3290	3920
	2段階	4260	4820

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3050	3520
	1段階	4030	4490
	2段階	5050	5470

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

青の間合い 青属性のスマッシュ範囲を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

アクトムのカード 範囲内（円形中型）の敵に対して300%のダメージを与える 更に3ターンの間、範囲内の敵のATKを15%ダウンさせる

アビリティ アビリティコスト 1

【援軍】ATKブースト+1 援軍として登場時に味方全員のATKを80%アップする



R ドノヴァン

コスト 8 アビリティキャバ 2

属性	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1840	2300
	1段階	2500	2960
	2段階	3220	3630

属性	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2970	3410
	1段階	3900	4340
	2段階	4890	5280

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

青の矛兆 青属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

このドシロートがアーニー!! 範囲内（円形中型）の敵に230%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【コンボ】3コンボ ATKブースト+1 3ヒット目以降は+15%ダメージを与える

R 偽キャプテン・デニール



コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

属性	種別	初値	最大
ATK	0段階	1930	2420
	1段階	2640	3130
	2段階	3400	3840

属性	種別	初値	最大
HP	0段階	3820	4520
	1段階	5130	5830
	2段階	6510	7130

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

青の折り 青属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

月の一撃 範囲内 (円形小型) の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【弱体】 ATKスレイク+1
弱点ヒット時にATKダウンさせる

R ペット・ショッブ



コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

属性	種別	初値	最大
ATK	0段階	2950	3750
	1段階	4100	4900
	2段階	5340	6050

属性	種別	初値	最大
HP	0段階	2600	2930
	1段階	3370	3700
	2段階	4190	4480

移動距離 46 射程距離 58

リーダースキル

青の矛兆 青属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

ホルスの暗示 範囲内 (円形中型) の敵に対して300%のダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【コマンドスキル】 ダメージブースト+1
コマンドスキルのダメージを+25%アップする

R マニッシュ・ボーイ



コスト 8 アビリティキャバ 2

属性	種別	初値	最大
ATK	0段階	2000	2510
	1段階	2740	3250
	2段階	3540	3990

属性	種別	初値	最大
HP	0段階	2680	3040
	1段階	3500	3850
	2段階	4350	4670

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

青の折り 青属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

死神の純撃 範囲内 (円形小型) の敵に行動カウント+1 & 150%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【コンボ】 アイテム数 ATKブースト+1 フィールド上に設置したアイテム数に応じてダメージがアップする

R ルドル・フォン・シュトロハイム



コスト 8 アビリティキャバ 2

属性	種別	初値	最大
ATK	0段階	2440	3080
	1段階	3360	4000
	2段階	4360	4930

属性	種別	初値	最大
HP	0段階	2970	3410
	1段階	3900	4340
	2段階	4890	5280

移動距離 42 射程距離 62

リーダースキル

青の力 青属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

自爆 範囲内 (円形小型) の敵に600%自爆ダメージを与える (自身は再起不能)

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】 紫外線照射 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の黒属性の敵に+100%ダメージを与える

SSR

SR

R

N

ンドゥール

カーン

R **ンドゥール**

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アタック ATK	0段階 2570 → 3250	
	1段階 3550 → 4230	
	2段階 4610 → 5210	

境界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階 2750 → 3120	
	1段階 3590 → 3960	
	2段階 4470 → 4800	

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル
青の決意 青属性のHPを5%アップ、ATK5%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

狙撃! (シュートビム) 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【弱点】ATKブースト+1 弱点ヒット時に+100%ダメージを与える

R **アレッシェ**

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アタック ATK	0段階 2020 → 2110	
	1段階 2770 → 2890	
	2段階 3570 → 3740	

境界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階 3160 → 3520	
	1段階 4180 → 4700	
	2段階 5260 → 5950	

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル
赤の折り 赤属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

セト神のカード 範囲内(円形小型)の敵に対して300%のダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュ】2体ブースト+1 スマッシュ時に範囲内の敵が2体以上の場合+50%ダメージを与える

R **エシディン**

コスト 8 アビリティキャバ 2 柱の男

境界突破	初期ATK	最大ATK
アタック ATK	0段階 2340 → 2950	
	1段階 3220 → 3830	
	2段階 4170 → 4710	

境界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階 3650 → 4290	
	1段階 4880 → 5530	
	2段階 6180 → 6760	

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル
赤の折り 赤属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

火焔の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュ】ヒールプラス+1 スマッシュ時に自身と範囲内の味方を回復する

R **カーン**

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

境界突破	初期ATK	最大ATK
アタック ATK	0段階 2440 → 3080	
	1段階 3360 → 4000	
	2段階 4360 → 4930	

境界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階 2970 → 3410	
	1段階 3900 → 4340	
	2段階 4890 → 5280	

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル
赤の折り 赤属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

アヌビス神のカード 範囲内(円形中型)の味方に移動距離アップ効果(1.2倍)を与える

アビリティ アビリティコスト 1

【コンボ】5コンボ ATKブースト+1 5ヒット以降は+30%ダメージを与える



R 空条承太郎

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い ジョースター家

属性	初値ATK	最大ATK
0段階	2610	3300
1段階	3610	4300
2段階	4680	5300

属性	初値HP	最大HP
0段階	3190	3690
1段階	4220	4720
2段階	5310	5760

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル
コンボブースト 5ヒット以上の場合+30%のダメージを与える

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

星の衝撃 範囲内(円形小型)の敵に吹き飛ばし&250%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

【スマッシュユ】吹き飛ばし+1 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす



R 空条承太郎 (アニメキービジュアルver.)

コスト 10 アビリティキャバ 2

スタンド使い ジョースター家

属性	初値ATK	最大ATK
0段階	3110	3950
1段階	4330	5170
2段階	5640	6390

属性	初値HP	最大HP
0段階	2840	3240
1段階	3720	4130
2段階	4650	5010

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル スターダストクルセイダース
赤青緑白属性のATKと移動距離+15% 射撃距離-30%

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

星の白金 範囲内(円形中型)の敵に300%ダメージを与える 黒属性には更に+200%ダメージ

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュユ】やれやれだぜ+1 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす 範囲内のアイテムにダメージを与え、HPを0にした場合破壊する 更に範囲内の敵に+10%ダメージを与える



R J・ガイル

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	初値ATK	最大ATK
0段階	1330	1680
1段階	1840	2180
2段階	2380	2690

属性	初値HP	最大HP
0段階	2420	2690
1段階	3120	3390
2段階	3840	4090

移動距離 62 射撃距離 78

リーダースキル
赤の予兆 赤属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

刑死者の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

【朝点】ATKブースト+1
弱命中時に+100%ダメージを与える



R スイ・スイー

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性	初値ATK	最大ATK
0段階	1410	1780
1段階	1940	2310
2段階	2510	2840

属性	初値HP	最大HP
0段階	2100	2280
1段階	2650	2830
2段階	3230	3390

移動距離 62 射撃距離 62

リーダースキル
赤の予兆 赤属性の移動距離を10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

車輪の加速 範囲内(円形中型)の味方に移動距離アップ効果(1.2倍)を与える

アビリティ アビリティコスト 2

【スマッシュユ】アイテムスレイク+1 スマッシュ時に範囲内のアイテムにダメージを与え、HPを0にした場合破壊する 更に範囲内の敵に+10%ダメージを与える



R

 ダイアー

コスト 8 アビリティキャバ 2

波紋使い

属性突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2570	3250
1段階	3550	4230
2段階	4610	5210

属性突破	初期HP	最大HP
0段階	2750	3120
1段階	3590	3960
2段階	4470	4800

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

赤の力 赤属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

仇討の一撃 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 2

「スマッシュ」ヒールキ1 スマッシュ時に範囲内の味方を回復する



R

 タルカス

コスト 8 アビリティキャバ 2

設血鬼

属性突破	初期ATK	最大ATK
0段階	3060	3870
1段階	4220	5030
2段階	5470	6190

属性突破	初期HP	最大HP
0段階	4000	4750
1段階	5390	6140
2段階	6860	7520

移動距離 22 射距離 78

リーダースキル

赤の姿勢 赤属性の重さをアップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

殺戮の衝撃 範囲内(円形小型)の敵に吹き飛ばし+250%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

「スマッシュ」吹き飛ばし+1 スマッシュ時に範囲内の敵を吹き飛ばす



R

 ネーナ

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性突破	初期ATK	最大ATK
0段階	1890	2370
1段階	2580	3060
2段階	3330	3750

属性突破	初期HP	最大HP
0段階	2870	3290
1段階	3770	4180
2段階	4710	5080

移動距離 42 射距離 62

リーダースキル

赤の力 赤属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

エンプレス 範囲内(円形小型)の敵に300%ダメージを与える

アビリティ アビリティコスト 1

「スマッシュ」毎 ATKブースト+1 スマッシュ時に範囲内の緑属性の敵に+50%ダメージを与える



R

 ミドラー

コスト 8 アビリティキャバ 2

スタンド使い

属性突破	初期ATK	最大ATK
0段階	2200	2740
1段階	2990	3550
2段階	3860	4360

属性突破	初期HP	最大HP
0段階	3270	3810
1段階	4340	4870
2段階	5470	5940

移動距離 22 射距離 93

リーダースキル

赤の祈り 赤属性のHPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

女教皇の加護 範囲内(円形中型)の味方に重さアップ効果を与える

アビリティ アビリティコスト 2

「スマッシュ」重さブースト+1 スマッシュ時に自身と範囲内の味方の重さをアップする



R モハメド・アヴドゥル

コスト 8 アビリティキャバ 2 スタンド使い

属性 ATK 2400 → 3030
1段階 3310 → 3940
2段階 4290 → 4850

属性 HP 3030 → 3490
1段階 3990 → 4450
2段階 5010 → 5420

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル

赤の力 赤属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

魔術師の猛撃 範囲内(円形小型)の敵に250%ダメージを与える 赤属性には更に+50%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 2

[スマッシュ] アイテムスレイク+1 スマッシュ時に範囲内のアイテムをダメージを与え、HPを0にした場合敵味方ともに範囲内の敵に+10%ダメージを与える



R モハメド・アヴドゥル (アニメキービジュアルver.)

コスト 10 アビリティキャバ 2 スタンド使い

属性 ATK 2650 → 3350
1段階 3670 → 4370
2段階 4760 → 5390

属性 HP 3630 → 4260
1段階 4850 → 5490
2段階 6140 → 6710

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル

冷静沈着の占師 赤と緑属性の重量をアップ、HPを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 2.0

魔術師の赤 範囲内(円形中型)の敵に250%ダメージを与える 緑属性には更に+200%ダメージ!!

アビリティ アビリティコスト 1

[弱撃] 魔術師の暗示+1 弱点ヒットで次の行動時のスマッシュ範囲が20%アップする



R 鋼線(ワイアード)のベック

コスト 8 アビリティキャバ 2 敵血鬼

属性 ATK 1860 → 2330
1段階 2540 → 3010
2段階 3270 → 3690

属性 HP 2920 → 3350
1段階 3840 → 4260
2段階 4800 → 5180

移動距離 42 射撃距離 62

リーダースキル

赤の力 赤属性のATKを10%アップ!

コマンドスキル 消費ゲージ 1.0

だしめのお仕置きスラ———ッ!! 範囲内(円形小型)の敵に対して300%のダメージを与える

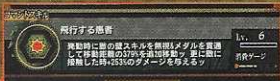
アビリティ アビリティコスト 1

[反撃] 剛針線+1 敵接触時、15%の確率で75%のカウンターダメージを与える



COLUMN

不要なRでスキルLv.アップッ!



unnecessary Rは、SSRやSRのコマンドスキルLv.アップに使う。強化でR以上のメダル(強化カエル以外)を使用するとスキルLv.アップ、効果が徐々に上がっていくのだ!!

ユニットメダルデータ



N ノプセスの死

コスト 4 アビリティキャバ 0

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	840	1140

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1700	2170

移動距離	射程距離
32	47



N イギー

コスト 4 アビリティキャバ 0 スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1640	2540

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1780	2290

移動距離	射程距離
42	62



N ウィル・A・ツェペリ

コスト 4 アビリティキャバ 0 波紋使い ツェペリ家

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1000	1470

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2360	3260

移動距離	射程距離
42	62



N ジョセフ・ジョースター

コスト 4 アビリティキャバ 0 波紋使い スタンド使い ジョースター家

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1000	1470

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2360	3260

移動距離	射程距離
42	62



N ラバーソール

コスト 4 アビリティキャバ 0 スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	790	1120

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2200	3010

移動距離	射程距離
42	62



N リサリサ

コスト 4 アビリティキャバ 0 波紋使い ジョースター家

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1640	2540

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1780	2290

移動距離	射程距離
42	62



N ロバート・E・O・スピードワゴン

コスト 4 アビリティキャバ 0

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	940	1360

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1960	2600

移動距離	射程距離
42	62

ノプセスの死

ロバート・E・O・スピードワゴン



N カース

コスト 4	アビリティキャバ 0	柱の男
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1630 → 2510	0段階 1810 → 2340
移動距離	42	射撃距離 62



N 怪人ドゥービー

コスト 4	アビリティキャバ 0	吸血鬼
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1000 → 1460	0段階 1860 → 2430
移動距離	42	射撃距離 62



N サンタナ

コスト 4	アビリティキャバ 0	柱の男
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1390 → 2110	0段階 2210 → 3020
移動距離	42	射撃距離 62



N ジャック・ザ・リパー

コスト 4	アビリティキャバ 0	吸血鬼
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1430 → 2190	0段階 1110 → 1190
移動距離	42	射撃距離 62



N ストレイツォ

コスト 4	アビリティキャバ 0	吸血鬼	波紋使い
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP	
0段階	1490 → 2290	0段階 1520 → 1870	
移動距離	42	射撃距離 62	



N 屍生人 (ゾンビ)

コスト 4	アビリティキャバ 0	吸血鬼
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1280 → 1870	0段階 1130 → 1220
移動距離	32	射撃距離 47



N ディオ・ブランドー

コスト 4	アビリティキャバ 0	吸血鬼
アタック ATK	限界突破 初期ATK 最大ATK	HP
0段階	1340 → 2030	0段階 2300 → 3160
移動距離	42	射撃距離 62

SSR

SR

R

N

カース

ディオ・ブランドー



N 呪いのデーボ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1200	1800

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		1510	1850

移動距離	射程距離
42	62



N スラフオード

コスト 4 アビリティキャバ 0

吸血鬼

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1710	2650

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		1150	1260

移動距離	射程距離
42	62



N ワンチェン

コスト 4 アビリティキャバ 0

吸血鬼

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1040	1530

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		1020	1030

移動距離	射程距離
42	62



N アラビア・ファツ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1400	2140

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		860	970

移動距離	射程距離
42	62



N 花京院典明

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1430	2190

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		1620	2040

移動距離	射程距離
42	62



N グレーフライ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1730	2690

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		710	790

移動距離	射程距離
42	62



N 軍人

コスト 4 アビリティキャバ 0

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
0段階		1210	1760

ヒートポイント	限界突破	初期HP	最大HP
0段階		1220	1370

移動距離	射程距離
32	47



N ジョセフ・ジョースター

コスト 4 アビリティキャパ 0

波紋使い

ジョースター家

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1280 → 1930

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 1890 → 2480

移動距離 42

射程距離 62



N チャカ

コスト 4 アビリティキャパ 0

スタンド使い

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1830 → 2850

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 1460 → 1770

移動距離 42

射程距離 62



N フォーエバー

コスト 4 アビリティキャパ 0

スタンド使い

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 520 → 660

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 2670 → 3790

移動距離 42

射程距離 62



N ホル・ホース

コスト 4 アビリティキャパ 0

スタンド使い

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1220 → 1830

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 1990 → 2650

移動距離 42

射程距離 62



N マライア

コスト 4 アビリティキャパ 0

スタンド使い

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1400 → 2140

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 2180 → 2970

移動距離 42

射程距離 62



N ロギンズ

コスト 4 アビリティキャパ 0

波紋使い

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1000 → 1460

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 1860 → 2430

移動距離 42

射程距離 62



N ロバート・E・O・スピードワゴン

コスト 4 アビリティキャパ 0

ATK 限界突破 初期ATK 最大ATK
0段階 1300 → 1960

HP 限界突破 初期HP 最大HP
0段階 1350 → 1580

移動距離 42

射程距離 62

ユニットメダルデータ



N ワムウ

コスト 4 アビリティキャバ 0

柱の男

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 1570 → 2420

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 1900 → 2500

 移動距離 42
 射程距離 62


N エンヤ婆

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 850 → 1210

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 2110 → 2850

 移動距離 42
 射程距離 62


N カメオ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 790 → 1120

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 2200 → 3010

 移動距離 42
 射程距離 62


N ギャング

コスト 4 アビリティキャバ 0

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 1390 → 2050

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 1000 → 1000

 移動距離 32
 射程距離 47


N シーザー・アントニオ・ツェペリ

コスト 4 アビリティキャバ 0

波紋使い

ツェペリ家

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 1400 → 2130

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 1680 → 2140

 移動距離 42
 射程距離 62


N ジョナサン・ジョースター

コスト 4 アビリティキャバ 0

波紋使い

ジョースター家

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 1460 → 2230

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 1580 → 1970

 移動距離 42
 射程距離 62


N ジャン・ピエール・ボルナレフ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

 アタック ATK
 限界突破 初期ATK 最大ATK
 0段階 1360 → 2060

 HP
 限界突破 初期HP 最大HP
 0段階 1750 → 2260

 移動距離 42
 射程距離 62



N ^{スティーリー}銅入りの(スティーリー)ダン

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1000	1500

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1700	2200

移動距離	射程距離
42	62



N ^{にや}偽キャプテン・テニール

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	780	1100

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2220	3040

移動距離	射程距離
42	62



N マニッシュ・ボーイ

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1020	1500

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1050	1090

移動距離	射程距離
42	62



N ルドル・フォン・シュトロハイム

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1550	2390

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1420	1700

移動距離	射程距離
42	62



N ^{ドゥー}ンドゥール

コスト 4 アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1560	2400

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1410	1680

移動距離	射程距離
42	62



N ^{エシディン}エシディン

コスト 4 アビリティキャバ 0

柱の男

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1100	1630

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2190	2990

移動距離	射程距離
42	62



N ^{吸血鬼}吸血鬼

コスト 4 アビリティキャバ 0

吸血鬼

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1370	2030

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1010	1020

移動距離	射程距離
32	47



N 空条承太郎

コスト 4

アビリティキャバ 0

スタンド使い

ジョースター家

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1640	2530

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1280	1460

移動距離	射撃距離
42	62



N J・ガイル

コスト 4

アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1640	2530

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1280	1460

移動距離	射撃距離
42	62



N ズー・ズー

コスト 4

アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1010	1480

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1840	2390

移動距離	射撃距離
42	62



N ダイアー

コスト 4

アビリティキャバ 0

波動使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1130	1680

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1630	2050

移動距離	射撃距離
42	62



N タルカス

コスト 4

アビリティキャバ 0

吸血鬼

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	890	1290

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	3050	4420

移動距離	射撃距離
42	62



N ネーナ

コスト 4

アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1180	1770

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	1540	1900

移動距離	射撃距離
42	62



N ミドラー

コスト 4

アビリティキャバ 0

スタンド使い

アタック	限界突破	初期ATK	最大ATK
ATK	0段階	1190	1780

HP	限界突破	初期HP	最大HP
HP	0段階	2040	2730

移動距離	射撃距離
42	62



N モハメド・アウドゥル

コスト 4 アビリティキャパ 0

スタンド使い

ステータス
ATK 限界突破 初動ATK 最大ATK
0段階 1280 → 1940

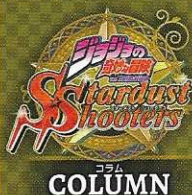
ステータス
HP 限界突破 初動HP 最大HP
0段階 1880 → 2460

ステータス
移動距離 42
射程距離 62

戦いに勝利するために
アイコンの意味を知るのじゃっ!!

ユニットメダルの 状態変化アイコンの意味を知るうっ!!

バトル中、コマンドスキルやアビリティの効果で、状態変化しているユニットメダルには「状態変化アイコン」が表示される。2015年1月末時点までの「状態変化アイコン」は、よく見るものから、あるメダル限定のものまで21種類。効果を知ること、戦いを有利に進めよう!

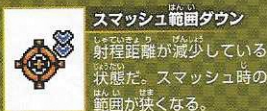


コラム



ATKアップ

ATKが上昇している。スキルやアビリティによって上昇率は異なる。



スマッシュ範囲ダウン

射程距離が減少している状態だ。スマッシュ時の範囲が狭くなる。



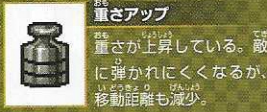
移動不可

敵のコマンドスキルなどによって、シュートができない状態。



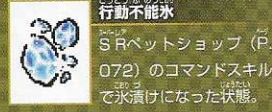
ATKダウン

ATKが減少している。スキルやアビリティによって減少率は異なる。



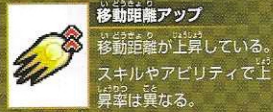
重さアップ

重さが上昇している。敵に弾かれにくくなるが、移動距離も減少。



行動不能水

SRペットショップ (P.072) のコマンドスキルで氷漬けになった状態。



移動距離アップ

移動距離が上昇している。スキルやアビリティで上昇率は異なる。



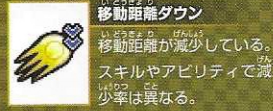
カウンター

接触されるとカウンターでダメージを与える。敵の表示には注意。



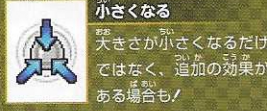
アイテムダメージアップ

SRシーザー [一族をおもう気持ち] (P.070) のアビリティで設置アイテム強化。



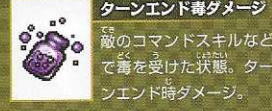
移動距離ダウン

移動距離が減少している。スキルやアビリティで減少率は異なる。



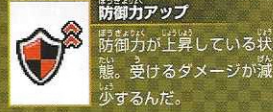
小さくなる

大きさが小さくなるだけでなく、追加の効果がある場合も!



ターンエンド毒ダメージ

敵のコマンドスキルなどで毒を受けた状態。ターンエンド時ダメージ。



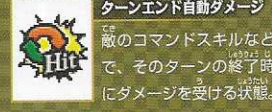
防御力アップ

防御力が上昇している状態。受けるダメージが減少するんだ。



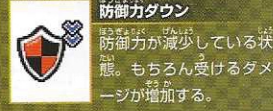
HPドレイン

相手にシュートでダメージを与えると自身のHPが回復する。



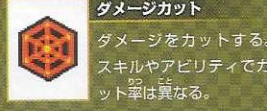
ターンエンド自動ダメージ

敵のコマンドスキルなどで、そのターンの終了時にダメージを受ける状態。



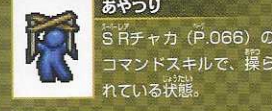
防御力ダウン

防御力が減少している状態。もちろん受けるダメージが増加する。



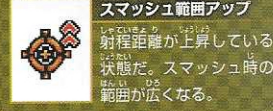
ダメージカット

ダメージをカットする。スキルやアビリティでカット率は異なる。



おやつ

SRチャカ (P.066) のコマンドスキルで、操られている状態。



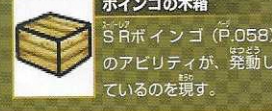
スマッシュ範囲アップ

射程距離が上昇している状態だ。スマッシュ時の範囲が広がる。



復活

死亡しても一度だけ復活。SRストレイツ (P.061) のコマンドスキルで発動。



ボインゴの木箱

SRボインゴ (P.058) のアビリティが、発動しているのを現す。

アビリティメダル

アビリティを装備する専用のメダルが登場した！ それがこのアビリティメダルだ。特殊なメダルなので使いかたをしっかりと覚えパワーアップを！

アビリティメダルとは？

アビリティメダルは戦闘に参加するユニットのメダルではなく、アビリティを付加させる専用のメダルである。それが他のメダルと大きく異なるポイントだ。入手するのが大変困難な貴重メダルで、現時点までではVジャンプについてきたものと、以前に開催されたリミットバトルの2通りしか入手方法はなかった。情報によるとまたリミットバトルは開催されるようなので、次のリミットバトル開催を心して待とう！



↑メダルに使われているキャラも原作で戦うシーンがなかった女性が多いようだ。



アビリティメダルの使いかた

基本的な使いかたは他のメダルと同じで、空いているアビリティスロットにセットするのだが、他のメダルにはない特徴を持っている。それは覚醒しないことだ。その代わり同じメダルを複数所持することが可能だ。もちろん、同じアビリティを複数セットすることもできる。また、強化素材としても優秀だぞ。

→同一アビリティを1つのユニットメダルにセットできるのだ！



アビリティメダルリスト



SR

考えるのをやめたカーズ

アビリティ

【特殊】完全生物+1

状態異常が掛からなくなるッ 更に敵の壁スキルを無効化するッ

アビリティコスト 2



SR

スージー-Q

アビリティ

【ステータス】HPアップ+1

自身のHPを+5000アップする

アビリティコスト 1



SR **考えるのをやめたカーズ**

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】完全生物+1

状態異常が掛からなくなるッ 更に敵の壁スキルを無効化するッ



SR **考えるのをやめたカーズ**

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】完全生物+1

状態異常が掛からなくなるッ 更に敵の壁スキルを無効化するッ



SR **エリナ・ペンドルトン**

アビリティ

アビリティコスト 1

【回復】献身の介護+1

自身の行動開始時にHPを30%回復する



SR **考えるのをやめたカーズ**

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】完全生物+1

状態異常が掛からなくなるッ 更に敵の壁スキルを無効化するッ



SR **アン**

アビリティ

アビリティコスト 1

【ステータス】Atkアップ+1

自身のATKを+2000アップする



SR **考えるのをやめたカーズ**

アビリティ

アビリティコスト 2

【特殊】完全生物+1

状態異常が掛からなくなるッ 更に敵の壁スキルを無効化するッ

強化カエルメダル

強化カエルはユニットメダルを大幅に強化することができる特別なメダルだ。
入手方法と使いかたを覚えて、キミのユニットをガッチリと強化しよう！

強化カエルメダルとは？

曜日クエスト、リングとの交換、「神秘のカエル峡谷」のようなイベントで入手することができる、強化専用の特殊メダルだ。なかでも不定期で開催されるカエル峡谷は大量に入手するチャンスだ。こまめにログインしてイベントをチェックし、見逃さないようにしよう。メダルは小型だが重いという特徴があり、弾かれやすいので、スマッシュで狙うのがいいぞ！



↑他のメダルと同様レアリティや属性があり、それぞれ同系統のメダルに経験値2倍。



強化カエルメダルの使いかた

このカエルメダルは強化専用でバトルには使えない。その代わり強化では他のメダルより多くの経験値を得ることができる。さらに同じ属性のユニットメダル強化に使用すると獲得経験値が2倍になるぞ！基本的な使いかたは他のメダルを使って強化する場合と同じだ。このメダルを素材としてレベルアップさせよう。

↑強化カエルメダルをたくさん使って強化すれば、あっという間にレベルアップし、限界突破もすぐだぞ！

強化カエルメダルリスト



N 強化カエル

かくとくけいけん ち
獲得経験値

300



N 白強化カエル

かくとくけいけん ち
獲得経験値

300



N 黒強化カエル

かくとくけいけん ち
獲得経験値

300



N 緑強化カエル

かくとくけいけん ち
獲得経験値

300



N 青強化カエル

かくとくけいけん ち
獲得経験値

300

N 赤強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
300

R 強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

R 白強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

R 黒強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

R 緑強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

R 青強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

R 赤強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
1000

SR 強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SR 白強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SR 黒強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SR 緑強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SR 青強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SR 赤強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
5000

SSR 強化カエル
かくとくけいけん ち
獲得経験値
25000

覚醒カエルメダル

以前よりウワサになっていた幻のカエルがこの覚醒カエルだ。ユニットを大幅に強化するといわれていたが、その実体がついに明らかになってきた。

覚醒カエルメダルとは？

その名前の通り、ユニットメダルを覚醒させることができるカエルだ。しかし、現時点（2015年3月6日）ではゲーム上で入手することができない。この本についているものが初めてのリリースだ！早速好きなSRユニットに使ってみよう。今後はゲーム内でも入手できるようにするらしいので、アプリで情報をしっかり入手して、この貴重なメダルを集めて強化しよう。

覚醒カエルの使いかた

通常であれば、魂の覚醒は同じユニットを入手したときにしか発動しない。しかし覚醒カエルがあれば「ユニット」画面の「強化」メニューで覚醒を行うことができるのだ。強化をするときと同じ手順で同じ属性、同じレアリティの覚醒カエルをセットし強化を行うと、そのユニットを一気に一段階覚醒させることができる。



このカエルを手に入れることができれば……一気に一段階覚醒することができるゼッ！

覚醒カエルリスト

SR 覚醒カエル

獲得経験値 5000

同属性同レアリティのSRユニット
メダルの魂の覚醒を一段階する

SR 覚醒カエル

獲得経験値 5000

同属性同レアリティのSRユニット
メダルの魂の覚醒を一段階する

SR 覚醒カエル

獲得経験値 5000

同属性同レアリティのSRユニット
メダルの魂の覚醒を一段階する

SR 覚醒カエル

獲得経験値 5000

同属性同レアリティのSRユニット
メダルの魂の覚醒を一段階する

SR 覚醒カエル

獲得経験値 5000

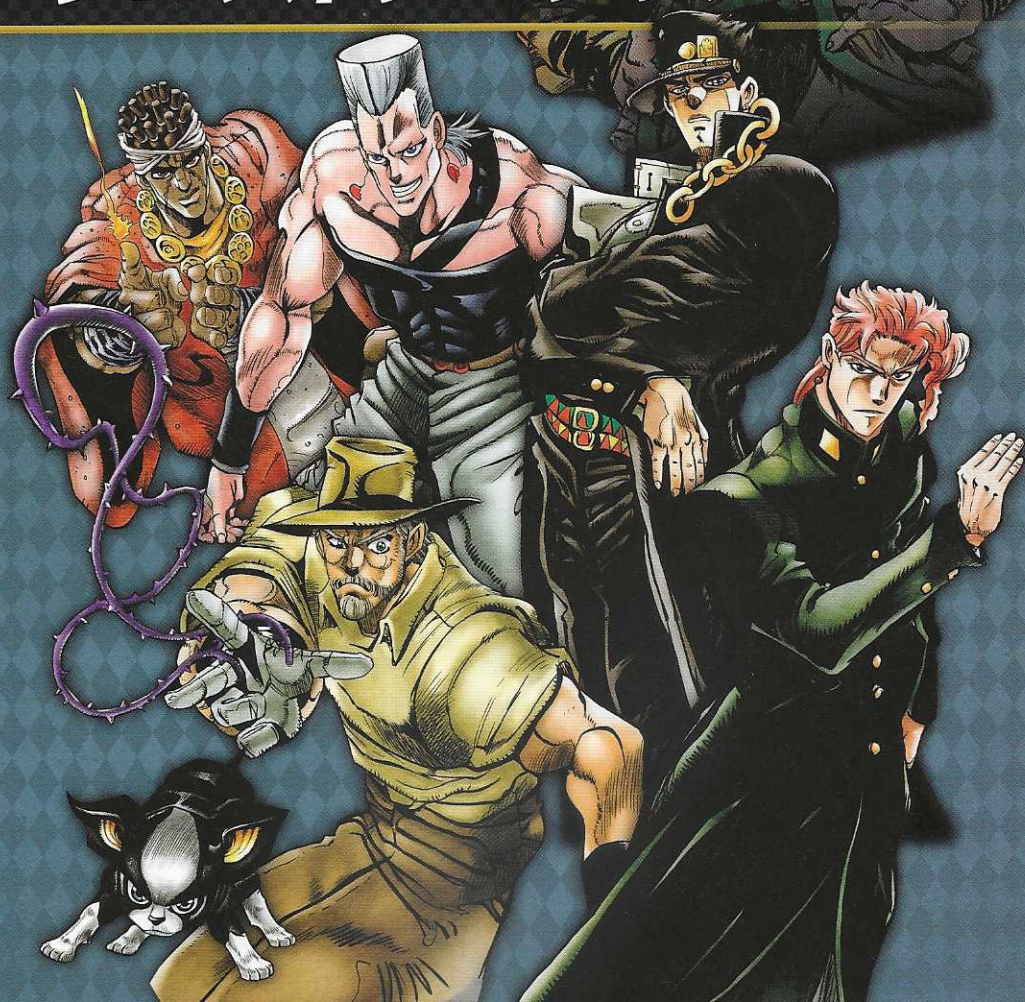
同属性同レアリティのSRユニット
メダルの魂の覚醒を一段階する

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック

Part
スリー
III

お前は敵を知らなすぎたようだな
勉強不足だ と言われないための

クエストデータツ!



クエストデータの見かた

★ スターダストアドベンチャー

Quest **ジョースター家の戦訓** **コンプ** スターダストリング×1 **クリア** クリア報酬 ダイヤ×1

Quest 1 相性を理解しスキルを放てッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N 屍生人 **BOSS** 屍生人(ゾンビ)

Quest 2 戦いの流れを見極めろッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N 屍生人 **BOSS** 操られた死体

Quest 3 敵の弱点をねえッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ギャング **BOSS** 吸血鬼

Quest 4 行方不明の強い相手を写真にしとめよう **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ギャング **BOSS** 操られた死体

★ スターダストアドベンチャー / ジョジョクロニクル

Quest **Part I ファントム ブラッド** **コンプ** スターダストリング×1 **クリア** クリア報酬 ダイヤ×2

1 過去からの手紙

Quest 1 二人の息子 **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N カメオ **BOSS** ティオ

Quest 2 石坂面の秘密 **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ストレイツォ **BOSS** ティオ

Quest 3 過去からの手紙 **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N サンタナ **BOSS** ティオ

Quest 4 行方不明の強い相手を写真にしとめよう **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ギャング **BOSS** 吸血鬼

1 クエストタイトル

2 コンプ報酬

各クエストのコンプ対象を全てドロップするともらえる。

3 クリア報酬

4 クエストナンバー&クエストタイトル

ジョジョクロニクルステージでは、写真も使い、より詳しく攻略。

5 消費行動力

プレイするのに必要な行動力だ。

6 バトル数

そのクエストにいくつバトルがあるか。

7 総敵数

このクエストに登場する敵の数。

8 コンプ対象

コンプ報酬をもらうために、ドロップする必要のあるユニット。

9 ボス

ボスの属性と名前。ジョジョクロニクルステージでは、より詳しく紹介。

10 クエスト攻略

このステージでの要注意敵ユニットや、敵スキルなどを紹介。

Quest **ジョースター家の戦訓**

コンプ スターダストリング×1 **クリア** クリア報酬 ダイヤ×1

Quest 1 相性を理解しスキルを放てッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N 屍生人(ゾンビ) **BOSS** 屍生人(ゾンビ)

Quest 2 戦いの流れを見極めろッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N 屍生人 **BOSS** 操られた死体

Quest 3 敵の弱点をねえッ! **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ギャング **BOSS** 吸血鬼

Quest 4 行方不明の強い相手を写真にしとめよう **敵** 屍生人(ゾンビ) **コンプ対象** N ギャング **BOSS** 操られた死体

Quest 歪められた歴史

コンプ スターダストリング×1 クリア ダイア×1

Quest 1 黒騎士の剣

♥ 3 ✖ 3

総敵数 9 コンプ対象 N ギャング

BOSS スラフォード



Quest 2 姿を消した殺人鬼

♥ 3 ✖ 3

総敵数 9 コンプ対象 N イギー

BOSS ジャック・ザリバー



Quest 3 双首竜の間

♥ 3 ✖ 3

総敵数 9 コンプ対象 N カメオ

BOSS タルカス



重さアップの敵に注意!

弱点付きや、重さアップのアビリティを持つメダルが登場する。重い敵にスマッシュを当てる練習をするといだろう。

Quest 過去からの手紙

Part I ファントム スラッド

コンプ スターダストリング×1

クリア ダイア×2

Quest 1 二人の息子

♥ 3

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象 N カメオ

BOSS

ディオ



重さアップの敵は、大きなメダル。弱点を狙って戦おう。



重さアップや弱点付きの敵が多く出現! 移動距離の長いメダルを使うと戦いやすい。

Quest 2 石仮面の秘密

♥ 3

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象 N ストレイツ

BOSS

ディオ



アビリティは高いが、HPが高い。弱点を狙おう。



ボスのディオは重めなのでスマッシュの強いメダルでまともにダメージを与えよう。

Quest 3 過去からの手紙

♥ 3

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象 N サンタナ

BOSS

ディオ



重さアップのミッドラーも出現。スマッシュで戦おう。



黒属性のディオがボスで出現する。余裕があれば白属性の仲間を揃えて戦おう。

重さアップの敵に注目!

ボスのディオはアビリティがなく、他のメダルもゲーム序盤のためあまり強くはない。ただし、ミッドラーやサンタナなどの重さアップのアビリティを持つ敵が出現する。敵メダルとの激突で自分のメダルが弾かれることもあるので、慎重にメダルをシュートしていこう。



↑ 重さアップの敵を攻撃するときは、弱点を狙うのだ!

Quest 火の試練

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1

クエスト1 サンクスフリットアタック
心3 炎3

総敵数 9 コンプ対象 N タイアー

BOSS ◆ タイアー

クエスト2 熱の主
心3 炎3

総敵数 9 コンプ対象 N ミトラー

BOSS ◆ エシディシ

クエスト3 波紋入りの薔薇の棘
心3 炎3

総敵数 9 コンプ対象 N 吸血鬼

BOSS ◆ タイアー

クエスト4 焔の主
心4 炎3

総敵数 10 コンプ対象 N J・ガイル

BOSS ◆ エシディシ

赤属性の敵が多数出現!

赤属性の敵が多い。青属性のメダルでチームを組めば、有利に戦うことができるぞ!

Quest 風の試練

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1

クエスト1 残虐なる襲撃者
心3 風3

総敵数 9 コンプ対象 N スピードワゴン

BOSS ◆ グレーフライ

クエスト2 風の流法
心3 風3

総敵数 9 コンプ対象 N 軍人

BOSS ◆ ワムウ

クエスト3 一網打尽
心3 風3

総敵数 9 コンプ対象 R グレーフライ

BOSS ◆ グレーフライ

クエスト4 天性の戦闘センス
心4 風3

総敵数 10 コンプ対象 R ワムウ

BOSS ◆ ワムウ

緑属性の弱点上赤属性!

緑属性の敵が多く出現する。弱点の赤属性のメダルでチームを組み一気に倒すのだ!

Quest 水の試練

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1

クエスト1 3つの願い
心3 水3

総敵数 9 コンプ対象 N キャング

BOSS ◆ カメオ

クエスト2 水中の刃
心3 水3

総敵数 9 コンプ対象 N カメオ

BOSS ◆ 偽キャプテン・テニール

クエスト3 雲の裏
心3 水3

総敵数 9 コンプ対象 N ボルナレフ

BOSS ◆ タイアー

クエスト4 渦の中心
心4 水3

総敵数 10 コンプ対象 N 偽キャプテン・テニール

BOSS ◆ 偽キャプテン・テニール

緑属性で揃え青属性の敵を撃破!

青属性の敵が中心のステージだ。弱点となる緑属性のメダルを揃えて戦うのがオススメ!

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

石仮面

Quest 1

オウガストリート
食屍鬼街♥ 4
✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N 屍生人(ゾンビ)

BOSS

◆ スピードワゴン



緑属性。重くHPが高いため弱点を的確に狙おう。



Round中に出現する敵は属性が多め。白属性のメダルが育つていればチームに。

Quest 2

どくしょうこ
毒の証拠♥ 4
✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N カース

BOSS

◆ スピードワゴン



前クエストと同じくアビリティを持たないぞ。



ボスに到達する前にカースが出現。先制攻撃でHPを奪ってくる。残りHPに注意。

Quest 3

どくしょうこ
東洋の毒薬♥ 4
✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

◆ スピードワゴン



倒しやすい。増援を意図して戦おう。



増援としてサンタナが出現したらアビリティの効果で重い相手なので弱点を狙おう。

Quest 4

どくしょうこ
ゴロつきの襲来♥ 5
✖ 4

総敵数 13

コンプ対象
N ミドラ

BOSS

◆ スピードワゴン



緑属性。赤属性のメダルなら有利に攻撃ができるぞ。



ボスの前に配置された重武装のサンタナが厄介。サンタナは避けつつボスを狙おう。

ボスまでHPなどを温存!

クエスト1~3は最終ラウンドでアビリティ持ちのメダルが登場しない。そのためボスまでにどれだけHPとスキルゲージを温存できるかが勝負。クエスト2以降は途中のラウンドで先制攻撃を行うカースも出現。状況によっては魂チップを使いHPを回復しつつ戦おう。



↑カースは登場時にアビリティで先制攻撃を行うぞ!



Quest

銃と剣

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest1 軍人将棋

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 N グレーフライ

BOSS

軍人



Quest3 「最強」のNo.2戦略

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N ミドラー

BOSS

ホル・ホース



Quest5 戦車に乗った皇帝

♥6 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 N ジョセフ

BOSS

ホル・ホース



Quest2 騎士を狙う銃口

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 N ジョナサン

BOSS

ボルナレフ



Quest4 肉の芽の限界

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 R ボルナレフ

BOSS

ボルナレフ



重さアップに挑戦しよう

ホル・ホースや重さアップのアビリティを持つ敵が厄介。移動距離の長いメダルやスマッシュの強いメダルが戦いやすい。

Quest

財団の勃興

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest1 新天地へ渡る

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 N 吸血鬼

BOSS

スピードワゴン



Quest3 真の目的

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N 空条承太郎

BOSS

スピードワゴン



Quest5 転機と別離

♥6 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 N スピードワゴン

BOSS

スピードワゴン



Quest2 ドイツ軍士官との密約

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 R シュトロハイム

BOSS

シュトロハイム



Quest4 欧州の暗雲

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N ホル・ホース

BOSS

シュトロハイム



自爆や回復アビリティ持ちも出現!

重さアップなどのアビリティを持つボスが登場するようになる。スマッシュの強いメダルのレベルを上げ挑むのだ!

Quest

流転の将校

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest1 研究成果

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 ジョセフ

BOSS

シュトロハイム



Quest3 転戦

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 ホル・ホース

BOSS

シュトロハイム



Quest5 落日

♥6 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 スピードワゴン

BOSS

シュトロハイム



Quest2 実戦投入

♥5 ✖3

総敵数 9

コンプ対象 ミドラー

BOSS

サンタナ



Quest4 最終防衛線

♥5 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 R サンタナ

BOSS

サンタナ



シュトロハイムの自爆から味方をする

「自爆」のアビリティを持つシュトロハイムは味方から離れた位置で倒そう。スマッシュ範囲の広いメダルがオススメ。

Quest

Part II 戦闘潮流

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

ニューヨークのジョセフ・ジョスター

Quest I

新たなるジョスター

♥ 5

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N アウトゥル

BOSS

◆ ギャング



← アビリティは持たないが弱点がないため攻めつらい。



← 全体的に敵のレベルが上っている。ボスのギャングはスマッシュで倒してしまう。

Quest 2

スリの少年

♥ 5

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N ブラフォード

BOSS

◆ ギャング



← 重くHPは高いがアビリティもない。先に他の敵を倒す。



← ボスまでにHPをどれだけ保つかが問われる。強力なスマッシュを持つメダルが有効。

Quest 3

ジョジョとエリナ

♥ 5

✖ 3

総敵数 9

コンプ対象
N 偽キャプテン・テニール

BOSS

◆ ギャング



← HPは高いがスキルも弱点もない。後回しでOKだ。



← 敵チームの能力を底上げするホル・ホースが出現。できるだけ早く倒してしまう。

Quest 4

ニューヨークの観光

♥ 5

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N J・ガイル

BOSS

◆ ギャング



← 前Roundまでと同じ。優先すべきラバーソール。



← 接触しないようにラバーソールをスマッシュを使って倒す。ボスは最後でもOK！

Quest 5

恐怖の幕開け

♥ 6

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N ギャング

BOSS

◆ ギャング



← 特別なスキルは持たないため最後に倒してもいい。



← BOSSはアビリティを持たない。ホル・ホースやサンタナを先に倒してしまう。

ボスに弱点はないが...

ステージを通してのボスである青ギャングはアビリティもなく弱点もないメダルだ。そのため、敵の行動カウントダウンにだけ注意しながら、アビリティを持つ敵を優先して倒す戦法が有効。なお味方のオスメは射程距離が長くスマッシュの範囲の広いメダルだ。



↑ラバーソールやホル・ホースを先に倒すのだ！

クエストデータ

Quest

翠玉と白金

コンプ
報酬

スタースtring×1

クリア
報酬

タイヤ×1

Quest 1 静の優等生 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 9 コンプ対象 N ボルナレフ

BOSS 花京院典明

Quest 3 法皇の一撃 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N ホル・ホース

BOSS 花京院典明

Quest 5 おれたちが載く! ♥ 7 ✖ 5

総敵数 18 コンプ対象 N シュトロハイム

BOSS 花京院典明

Quest 2 動の問題児 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 9 コンプ対象 N グレーフライ

BOSS 空条承太郎

Quest 4 長駆する星 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N J・ガイル

BOSS 空条承太郎

スピンオフ最終Roundまで生存!

最終ラウンドに必ず花京院が登場。ターン終了時に遠距離攻撃を出すため、コマンドスキルなどを使って早めに倒そう!

Quest

一夜の双刃

コンプ
報酬

スタースtring×1

クリア
報酬

タイヤ×1

Quest 1 薄暮の切り裂き魔 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N ブラフォード

BOSS ジャック・ザ・リバー

Quest 3 暗夜の抜刃 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N J・ガイル

BOSS ジャック・ザ・リバー

Quest 5 朝にならない夜 ♥ 7 ✖ 5

総敵数 18 コンプ対象 N 花京院典明

BOSS ジャック・ザ・リバー

Quest 2 闇夜の黒騎士 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N ジョセフ

BOSS ブラフォード

Quest 4 夜陰に舞う黒騎士 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 11 コンプ対象 N グレーフライ

BOSS ブラフォード

スピードワゴンのアビリティを呼びよう

敵のレベルが上がり削りにくくなる中、毎ターン敵全体のHPを回復するスピードワゴンが登場。優先的に倒そう。

Quest

皇帝と女教皇

コンプ
報酬

スタースtring×1

クリア
報酬

タイヤ×1

Quest 1 女教皇の要塞 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N グレーフライ

BOSS ミドラー

Quest 3 尻の下の皇帝 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N ジョセフ

BOSS ミドラー

Quest 5 最後の共闘 ♥ 7 ✖ 5

総敵数 18 コンプ対象 N ブラフォード

BOSS ミドラー

Quest 2 共同戦線 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 10 コンプ対象 N ツェベリ

BOSS ホル・ホース

Quest 4 皇帝の逆襲 ♥ 6 ✖ 3

総敵数 11 コンプ対象 N イギー

BOSS ホル・ホース

長期戦を連戦一撃に倒そう!

ターン終了時にHPを回復するスピードワゴンや、敵全体の防御力をアップするミドラーが厄介。コマンドスキルで倒せ。

Quest

Part II 戦闘潮流

バーサス

ストレイツォVSジョセフ

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

Quest 1

歪んだ波紋継承者

♥ 6
✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

ストレイツォ



←アビリティなし。
先にホル・ホースを
倒し弱点を狙おう。



←まずは敵全体の攻撃力を増加させるホル・
ホースから倒すようにしよう。

Quest 2

吸血鬼を撃つ!

♥ 6
✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N J・ガイル

BOSS

ストレイツォ



←HPは高いがア
ビリティなし。ス
マッシュで倒せ。



←敵のレベルは高いがスキルを持つ敵は少な
め。黒属性に有利な白属性のメダルで戦おう。

Quest 3

吸血鬼の能力

♥ 6
✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N 偽キャプテン・テニール

BOSS

ストレイツォ



←HPは高いがス
キルなし。カウ
ントに注意して戦え。



←途中のラウンドで先制攻撃のアビリティを
持つカースが出現。そのつもりで!

Quest 4

石仮面に魅入られた男

♥ 6
✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
R ストレイツォ

BOSS

ストレイツォ



←移動距離の長い
メダルで弱点を狙
うと倒しやすいぞ。



←アビリティを使うメダルは少ないがHPが
高く倒しにくい。弱をしっかりと狙おう。

Quest 5

試される血統

♥ 7
✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N ボルナレフ

BOSS

ストレイツォ



←重いメダルなの
で弾かれる。必ず
弱点を狙うのだ。



←最優先で倒すべきメダルはアビリティの効
果でチーム全体を強化するホル・ホースだ。

ボスのストレイツォを優先!

ボスのストレイツォよりも、
強力なスキルを持つホル・
ホースや花京院が厄介。ど
ちらも黒属性のため、赤属
性のメダルが育っていれば、
有利に戦うことができるぞ。
重宝級のメダルの出現率も
高いため、弱点を狙える移
動距離の長いメダルもあわ
せてチームに入れておこう。



↑ボスと共に出現
するホル・ホース
が警戒すべき敵。

Quest 遺跡に響く羽音

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1
報酬 報酬

Quest 1 拘束する騎士
総敵数 10 コンプ対象 N 空条承太郎
BOSS ◆ タルカス

Quest 2 高速の甲虫
総敵数 10 コンプ対象 R グレーフライ
BOSS ◆ グレーフライ

Quest 3 鎖の間の死闘
総敵数 10 コンプ対象 N ミドラー
BOSS ◆ タルカス

Quest 4 古塔の中に立つ塔
総敵数 11 コンプ対象 N ワムウ
BOSS ◆ グレーフライ

Quest 5 夢の跡
総敵数 18 コンプ対象 N 偽キャプテン・テニール
BOSS ◆ タルカス

タルカスのスキルで移動距離が低下するぞ！

味方の移動距離を2/3にダウンさせるタルカスが出現。ボスとして登場すること多いためスマッシュを集中して倒そう。

Quest 変幻自在の運命

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1
報酬 報酬

Quest 1 砂塵をまとう追跡者
総敵数 10 コンプ対象 N ワンチェン
BOSS ◆ スィー・スィー

Quest 2 見えない攻撃
総敵数 10 コンプ対象 N グレーフライ
BOSS ◆ ミドラー

Quest 3 女教皇の威光
総敵数 10 コンプ対象 R スィー・スィー
BOSS ◆ スィー・スィー

Quest 4 変わるもの・変わらぬもの
総敵数 11 コンプ対象 N 偽キャプテン・テニール
BOSS ◆ ミドラー

Quest 5 未来への「道」
総敵数 18 コンプ対象 N カメオ
BOSS ◆ スィー・スィー

弱点を狙って行動させるな！

敵チームの移動距離をアップさせるスィー・スィーが厄介。また重さアップの効果を持つミドラーにも注意。早めに倒そう。

Quest 鏡の中の騎士

コンプ スターダストリング×1 クリア タイヤ×1
報酬 報酬

Quest 1 重装の騎士
総敵数 10 コンプ対象 N エシディシ
BOSS ◆ タルカス

Quest 2 甲冑に浮かぶ影
総敵数 10 コンプ対象 N タルカス
BOSS ◆ J・ガイル

Quest 3 修練場の秘密
総敵数 10 コンプ対象 N 偽キャプテン・テニール
BOSS ◆ タルカス

Quest 4 剣光の中の凶刃
総敵数 11 コンプ対象 N ワムウ
BOSS ◆ J・ガイル

Quest 5 重騎士の誇り
総敵数 18 コンプ対象 N グレーフライ
BOSS ◆ タルカス

スピードワゴンのアビリティは要注目！

ターン終了時に敵チームのHPを回復するスピードワゴンが登場する。出現したら、ターンが終わる前に倒しておきたい。

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ
報酬
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬
報酬

ダイヤ×2

ディオとの青春

Quest 1

ディオへの追及

♥ 6

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N 偽キャプテン・テニール

BOSS

◆ ティオ



←アビリティは持たないが攻撃力が高い。弱点を撃て。



←ディオはHPが高く攻撃力も高い。弱点を狙いディオの攻撃順を遅らせてつつ戦おう。

Quest 2

ジョースター卿の死

♥ 6

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N スピードワゴン

BOSS

◆ ティオ



←行動させないよう弱点を狙い続けて倒すのだ！



←途中のラウンドに先制攻撃をするカースが出現。HPの状態を確認しつつ戦おう。

Quest 3

惨劇の始まり

♥ 6

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N J・ガイル

BOSS

◆ ティオ



←重さアップのメダルと共に登場。スマッシュで倒せ。



←カースが何度も登場し、ボスと戦う前にHPを削ってくる。HPが少ないときは回復だ。

Quest 4

人間を超えた男

♥ 6

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N ブラフォード

BOSS

◆ ティオ



←HP、重さともに高いがアビリティは持っていない。



←ボスのディオを含め、黒属性の敵が多い。白属性のメダルがあると有利に戦えるぞ！

Quest 5

ジョジョの決意

♥ 8

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

◆ ティオ



←行動する前にスマッシュや弱点攻撃で倒すのだ！



←アビリティを持つメダルが多数登場。ボスと対決するまでにいかにHPを保つかが重要だ。

壁打ちから弱点を狙おう！

スキルやアビリティは持たないがボスのディオはHPが高く、重さもあるため、多段ヒットを狙いにくい敵。さらにディオとともに、重さアップのアビリティを持つメダルも登場する。壁打ちなどを駆使して、敵メダルの弱点を狙えるようになると楽に戦うことができる。



↑ホル・ホースなど能力を底上げする敵も出現する。

Quest

炎熱の試練

コンプ

スターダストリング×1

クリア

ダイヤ×1

Quest1 始まりの炎

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N ワンチェン

BOSS

◆ アウドゥル



Quest2 熱を操る流法

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N J-ガイル

BOSS

◆ エシディン



Quest3 炎の牢獄

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N エシディン

BOSS

◆ アウドゥル



Quest4 「兵は詭道なり」

♥6 ✖3

総敵数 11

コンプ対象 N 空条承太郎

BOSS

◆ エシディン



Quest5 クロスファイヤーハリケーン

♥8 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 N ミドラー

BOSS

◆ アウドゥル



赤属性の敵が待ち受ける!

赤メダルに赤属性が多いため、青属性のメダルを使うと戦いやすい。なおボスは赤属性のアウドゥルorエシディンだ!

Quest

深慮の試練

コンプ

スターダストリング×1

クリア

ダイヤ×1

Quest1 策士のへらず口

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N グレーフライ

BOSS

◆ ジョセフ



Quest2 敵を知る 己を知る

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N ミドラー

BOSS

◆ 花京院典明



Quest3 孫子の兵法

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N ホル・ホース

BOSS

◆ ジョセフ



Quest4 エメラルドブラッシュ

♥6 ✖3

総敵数 11

コンプ対象 N サンタナ

BOSS

◆ 花京院典明



Quest5 だましの「手品」

♥8 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 N カース

BOSS

◆ ジョセフ



ボスも緑属性! 赤属性で攻める!

緑属性の敵が多く出現。赤属性でチームを組んで挑めば有利に戦えるぞ。ボスは花京院やジョセフ・ジョースターだ。

Quest

蒼天の試練

コンプ

スターダストリング×1

クリア

ダイヤ×1

Quest1 ノスレス・オフリージュ

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N 空条承太郎

BOSS

◆ ジョナサン



Quest2 侵略と勝利

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 R ボルナレフ

BOSS

◆ ボルナレフ



Quest3 父の教え

♥6 ✖3

総敵数 10

コンプ対象 N シュトロハイム

BOSS

◆ ジョナサン



Quest4 「スタンド」の残像群

♥6 ✖3

総敵数 11

コンプ対象 N ジョナサン

BOSS

◆ ボルナレフ



Quest5 生命の賛歌

♥8 ✖5

総敵数 18

コンプ対象 R ジョナサン

BOSS

◆ ジョナサン



青属性の敵には緑属性で対抗しよう!

ボスとしても登場するジョナサンのアビリティが厄介。弱点を狙うか、接触せずスマッシュやコマンドスキルで倒そう。

Quest

Part. II 戦闘潮流

コンパ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

はしら おとこ
柱の男

Quest 1

はしら つい せき しや
荒野の追跡者

総敵数 10

コンプ対象

N 軍人

BOSS

◆ ドノワン



◆ 特別なスキルは持たないが、重さHP共に高い強敵。



◆ 各属性の敵が出現。ダメージを受けないように行動カウンターの少ない敵から順番に撃破。

♥ 7
✖ 3

Quest 2

くん し せつ
車施設への潜入

総敵数 10

コンプ対象

N ツェベリ

BOSS

◆ サンタナ



◆ 触れると移動距離がダウンする肉片をばらまけろ。



◆ サンタナは接触攻撃を受けると肉片をばらまけ、弱点狙いが接触せずにスマッシュで。

♥ 7
✖ 3

Quest 3

はしら おとこ
柱の男

総敵数 10

コンプ対象

N ストレイツォ

BOSS

◆ サンタナ



◆ 接触する前にスマッシュでダメージを与えろ。



◆ 前ラウンドと同じくボスはサンタナ。弱点を狙うか、スマッシュでダメージを与えろ。

♥ 7
✖ 3

Quest 4

さい さい にく へん
再生する肉片

総敵数 11

コンプ対象

N イギー

BOSS

◆ サンタナ



◆ 重さアップ中の味方に守られており倒しにくいぞ。



◆ 自身の重さアップのアビリティを使う敵が多い。弾かれたらすぐにスマッシュを使う。

♥ 7
✖ 3

Quest 5

ひかり とびら
光への扉

総敵数 18

コンプ対象

N サンタナ

BOSS

◆ サンタナ



◆ 巨大なメダル。アビリティ発動を防ぐのは難しい。



◆ カースが頻りに出現。先制でダメージを与えて。状況によっては魂メダルで回復した。

♥ 8
✖ 5

黒&重い敵が多いぞ！

黒属性の敵が多く出現するため、チームに白属性のメダルを入れておくことが属性的に有利に戦える。またサンタナはボスとして登場したとき、道中の敵として登場したときには使用アビリティが異なる。スマッシュの範囲が広いメダルがあれば、対応しやすいステージ。



↑ 途中で登場するサンタナは自身の重さアップを使う。

Quest

紳士協定

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest 1 法皇の視界

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N 花京院典明

BOSS

花京院典明



Quest 2 スームバンチ

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N 空条承太郎

BOSS

ジョナサン



Quest 3 イバラの結界

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N カース

BOSS

花京院典明



Quest 4 紳士の誇り 法皇の誓い

♥7 ✕3

総敵数 11

コンプ対象

N ワンチェン

BOSS

ジョナサン



Quest 5 聖王と波紋疾走

♥8 ✕5

総敵数 18

コンプ対象

N ジョセフ

BOSS

花京院典明



範囲の広いスマッシュとコマンドスキルで戦え!

灰色まんべんなく敵が出現。重く大きなメダルが多いため、攻撃範囲の広いコマンドスキルを持つメダルをチームに!

Quest

水中からの挑戦

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest 1 からみつく水流

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N ブラフォード

BOSS

偽キャプテン・テニール



Quest 2 渦に舞う黒髪

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N ホル・ホース

BOSS

スラフォード



Quest 3 水の蟻地獄

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N ジョセフ

BOSS

偽キャプテン・テニール



Quest 4 海底に月をすくう

♥7 ✕3

総敵数 11

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール

BOSS

スラフォード



Quest 5 6分12秒を超えて

♥8 ✕5

総敵数 18

コンプ対象

N サンタナ

BOSS

偽キャプテン・テニール



偽キャプテン・テニールを先に倒せ!

壁に接触すると移動を停止するアビリティ「海中戦」が厄介。直接弱点をシュートするか、スマッシュを使い先に倒そう!

Quest

鉄爪の運命

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×1

Quest 1 新たな密命

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N ワンチェン

BOSS

ワンチェン



Quest 2 車上的下僕

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N サンタナ

BOSS

スィー・スィー



Quest 3 血塗られた車体

♥7 ✕3

総敵数 10

コンプ対象

N アヴドゥル

BOSS

ワンチェン



Quest 4 毒の飛弾

♥7 ✕3

総敵数 11

コンプ対象

N ツェベリ

BOSS

スィー・スィー



Quest 5 車輪と車軸

♥8 ✕5

総敵数 18

コンプ対象

N ホル・ホース

BOSS

ワンチェン



移動距離を削るスィー・スィーに注意!

頻りに登場するスィー・スィーが厄介。優先して倒そう。また赤や白属性を中心にチームを組むと戦いやすいぞ!

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ スターダストリング×1

クリア ダイア×2

奇人ツェペリ

Quest 1

奇妙な来訪者

総敵数 10

コンプ対象
N アヴドゥル

BOSS

ツェペリ



白属性。アビリティはないので最後に倒してもいい。



7

3

Quest 2

ツェペリ男爵

総敵数 10

コンプ対象
R ツェペリ

BOSS

ツェペリ



アビリティを持たないがボスは重い。弱点を狙おう。



7

3

Quest 3

波紋という力

総敵数 10

コンプ対象
N カメオ

BOSS

ツェペリ



弱点を狙い行動させないように注意しつつ戦おう。



7

3

Quest 4

波紋修行

総敵数 11

コンプ対象
N ボルナレフ

BOSS

ツェペリ



アビリティは持たない。スピードワゴンを先に倒せ。



7

3

Quest 5

吸血鬼への対抗

総敵数 18

コンプ対象
N ラバーソール

BOSS

ツェペリ



他のラウンドと同じくアビリティはないがHPが高い。



9

5

敵を倒す順が重要!

敵レベルが高くなり、HPも高くなってきているので、スマッシュやコマンドスキルの攻撃範囲が広いメダルをチームに入れると戦いやすい。またクエスト3以降アビリティを持つ敵の出現頻度が急がるため、敵メダルを撃破する順番が重要になってくるぞ!



↑ラウンドが進むごとにツェペリは大きなメダルに変化!

スターダストアドベンチャー / ジョジョクロニクル

Quest 1 才覚の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

壊す才覚

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
N エシディシ

空条承太郎



Quest 2

踏みしめる才覚

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
N 偽キャプテン・テニール

J・ガイル



Quest 3

見抜く才覚

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
N グレーフライ

空条承太郎



Quest 4

切り裂く才覚

♥ 8

✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象
R J・ガイル

J・ガイル



Quest 5

救う才覚

♥ 9

✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象
N タルカス

空条承太郎



ジョースター家への恨みパワーで!

赤属性のユニットが多いので、青属性中心のチームを組んでいこう。空条承太郎の登場回数が多いので、SRディオ・ブランドー (P.062) というジョースター家への攻撃が強化されるユニットを加えると戦いを有利に進められる。

Quest 1 森羅の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

大地を穿つ怪腕

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
N ミドラー

ワムウ



Quest 2

砂漠の焦熱

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
N ホル・ホース

アラビア・ファツ



Quest 3

風のプロテクター

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象
R ワムウ

ワムウ



Quest 4

天空からの光線

♥ 8

✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象
N グレーフライ

アラビア・ファツ



Quest 5

生命との融合

♥ 9

✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象
N スピードワゴン

ワムウ



先制攻撃にHPが高めで強い!

緑属性のスタンド使いが多いステージだ。自立して強力なアビリティを持つ敵ユニットはいないが、「生命との融合」ではカースが先制攻撃を連発してくるので、HPが高めの赤属性のユニットでチームを組んでいくと安心だ。

Quest

信念の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

★
スターダストアドベンチャー

Quest 1

忠誠は山より高く

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ シュトロハイム



コンプ対象

N ジョナサン

Quest 2

亡き父への思い

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ジョナサン



コンプ対象

N ボルナレフ

Quest 3

使命は命より重く

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ シュトロハイム



コンプ対象

N シュトロハイム

Quest 4

未来への希望

♥ 8

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ ジョナサン



コンプ対象

N ホル・ホース

Quest 5

祖国愛は海より深く

♥ 9

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ シュトロハイム



コンプ対象

N ミドラー

注意

爆発するヤツから距離をよけよう!

倒すと周囲にダメージを与える、「自爆」がやっかいなシュトロハイムの出現が多い。HPが高いユニットでチームを組みたい。重い敵が多いので、壁からの反発を利用して攻撃し、その後距離を取るといった戦法が有効だ。

Quest

生死の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

老いへの焦燥

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ストレイツオ



コンプ対象

N 屍生人(ゾンビ)

Quest 2

旧友への誓い

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スピードワゴン



コンプ対象

N イギー

Quest 3

間への憧憬

♥ 8

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ストレイツオ



コンプ対象

R ストレイツオ

Quest 4

家族への愛

♥ 8

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ スピードワゴン



コンプ対象

N カース

Quest 5

最後の波紋継承者

♥ 9

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ ストレイツオ



コンプ対象

N ジョナサン

注意

柱の男は波紋で攻める!

黒属性で特徴は柱の男である敵ユニットが多い。こちらは白属性で、SSRリサリサ【守りの使命】(P.028)のように柱の男に強力なアビリティを持つユニットで対抗しよう。毎ターン回復するスピードワゴンは早めに倒そう。

Quest

Part. II 戦闘潮流

コンパ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

ローマのジョセフ・ジョスター

Quest 1

ローマにて

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ワムウ

BOSS

◆ シーザー


← 属性は青なので、
緑属性のチームを
組んで戦おう。


↑ ツェベリを倒すと敵勢力全体のHPを全快し、A.T.Kもアップするので最後に倒そう！

Quest 2

波紋の悪用

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N グレーフライ

BOSS

◆ シーザー



← ダメージを与えて動きを止めるシヤボンをまぐ。



↑ アビリティの「コンシヤボン」はコンボ回数に応じてダメージシヤボンをバラ撒く。

Quest 3

波紋パスタ

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ジョナサン

BOSS

◆ シーザー



← 回復の方がやっかいなので早めに倒してしまおう。



↑ ラウンド2ではカーズが先制攻撃をしかけてくる。できれば前のラウンドで回復しよう。

Quest 4

田舎者VSスケコマシ

♥ 8

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
R シーザー

BOSS

◆ シーザー



← シヤボンは攻撃、防御両面で効果の高いアビリティだ。



↑ シヤボンに触れてしまうと止まってしまふので、これに触れないコースを探して狙おう。

Quest 5

波紋使いの男

♥ 10

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

◆ シーザー



← ジャックのメスが残っているとダブルで障害物が。



↑ ジャック・ザ・リバーは接触攻撃でナイフをバラ撒く。非接触で倒せると後が楽になる。

障害物をかいくぐれ！

すべてのクエストのボスがシヤボンをバラ撒くシーザーで、これに加えてナイフが出現するクエストもある。どちらも触れるとダメージがあるので、コースを慎重に選んで狙おう。スマッシュなどで止める技や遠距離攻撃も有効だぞ！



↑ 回復のツェベリも数多く登場。撃破は慎重に行おう。

Quest 重騎士と師

コンプ スターダストリング×1
クリア タイマ×1
報酬

★ スターダストアドベンチャー

Quest 1

殺戮のエリート

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ タルカス



コンプ対象

N エシディシ

Quest 3

77の輝輪

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ タルカス



コンプ対象

N ワンチェン

Quest 5

うけ継がれぬ正義

♥ 10
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ タルカス



コンプ対象

N ツェベリ

Quest 2

死の運命

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ツェベリ



コンプ対象

R ツェベリ

Quest 4

残酷な死

♥ 9
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ ツェベリ



コンプ対象

N 空条承太郎

回復を阻止しよう!

それぞれのクエストのボス戦に回復アビリティ「財団の医療支援」を持つスピードワゴンが出現。最終戦では倒されると敵勢力全体のHPを全快し、ATKもアップするツェベリも出現。この2つのユニットは考えて倒すように。

Quest 幽霊船の恐怖

コンプ スターダストリング×1
クリア タイマ×1
報酬

Quest 1

殺意に満ちた幽霊船

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ フォーエバー



コンプ対象

N J・ガイル

Quest 3

幽霊船からの脱出

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ フォーエバー



コンプ対象

N ジョナサン

Quest 5

船の墓場

♥ 10
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ フォーエバー



コンプ対象

N サンタナ

Quest 2

さまよえる殺人鬼

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ジャック・ザリパー



コンプ対象

N エシディシ

Quest 4

殺人鬼の罠

♥ 9
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ ジャック・ザリパー



コンプ対象

N アヴドゥル

壁の効果をもろそう

やっかいなのはフォーエバーのアビリティ「怪奇な貨物船」。「飛行する悪音」を持つSSRイギー(P.022)など壁効果をもろてくるユニットで戦いたい。接触攻撃を受けると敵全体のATKをアップするジョナサンは早めに倒せ。

Quest

同乗者

コンプ
報酬

スターストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

旅路の大食漢

♥ 8
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

R ラバーソール



Quest 2

却下された乗車拒否

♥ 8
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ スイー・ズイー

コンプ対象

R スイー・ズイー



Quest 3

奪われた脳力

♥ 9
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N グレーフライ



Quest 4

万能水陸両用車

♥ 9
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ スイー・ズイー

コンプ対象

N ワンチェン



Quest 5

街道の分岐点

♥ 10
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N ラバーソール



ラバーソールの弱点を掘え!

赤と白属性のボスのステージだ。SSRディオ・ブランドー【青と黒の勇氣】(P.033)のように青と黒属性の能力をアップするユニットをリーダーにしよう。ラバーソールのカウンターアビリティは弱点に当てると発動しない。

Quest

剛と柔

コンプ
報酬

スターストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

屈辱の鉄輪

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ 花京院典明

コンプ対象

N ワムウ



Quest 2

潜伏する重騎士

♥ 8
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ タルカス

コンプ対象

N ジョセフ



Quest 3

諸刃の剣

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ 花京院典明

コンプ対象

N カーズ



Quest 4

重装の法皇

♥ 9
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ タルカス

コンプ対象

N ワンチェン



Quest 5

重装起動戦術

♥ 10
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ 花京院典明

コンプ対象

N ジョナサン



ボスを倒してダメージ軽減!

各クエストのボスの属性は赤と緑。赤属性のチームを組んでおくとボス戦で有利だ。花京院典明の「エメラルドスラッシュ」は毎ターン終了時発動、ダメージを受けるのでできるだけ先に倒してターンをまたがないように。

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ
報酬

スターストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

切り裂きジャック

Quest 1

ロンドンの殺人鬼

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

ジャック・ザ・リバー
スマッシュ攻撃だと有利に戦える。

弱点を狙うが、



接触攻撃でばら撒かれたナイフに接触するとダメージを受けるのでコースを考えよう。

Quest 2

勇気の讃歌

♥ 8

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ジョセフ

BOSS

ジャック・ザ・リバー
倒すようにしよう。

このクエストではなるべく最後に倒すようにしよう。



まずは回復担当のスピードワゴンを利用してしまおう。敵のHPが全快するとかなり不利。

Quest 3

戦いの思考

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
R ジャック・ザ・リバー

BOSS

ジャック・ザ・リバー
全滅させてから狙うほうが安全だ。

他のユニットを全滅させてから狙う。



このクエストでの注意点はラウンド2のカーズ先制攻撃とスピードワゴンの回復。

Quest 4

北風とバイキング

♥ 9

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N アヴダール

BOSS

ジャック・ザ・リバー
ここでも回復担当にスピードワゴンがついている。



このクエストでは花京院典明の「コメラルドスフラッシュ」が一番攻撃的なアビリティ。

Quest 5

波紋ワイン

♥ 11

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N ラパーソール

BOSS

ジャック・ザ・リバー
できるだけ弱点を狙って攻撃をするようにしよう！



カーズの先制攻撃やホル・ホースのATK強化が発動するラウンド3が一番の難関だ。

アイテムに注意！

ナイフをバラ撒くジャック・ザ・リバーがすべてのクエストのボス。基本的な攻略方法はどのクエストも同じで「ボスを最後に」だ。ナイフを撒かれてしまうとダメージを受けるだけでなく、攻撃するコースが制限されてしまうからだ。非接触の攻撃があれば使おう。



↑「壁を伝わる波紋紋」などにも有利に戦えるアビリティ。

Quest

熟練の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

能力への自信

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ アウドゥル

コンプ対象

N 空条承太郎

Quest 2

修業の日々

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ダイアー

コンプ対象

R ダイアー

Quest 3

魔術師の機転

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ アウドゥル

コンプ対象

N エシディシ

Quest 4

旧友の復讐

♥ 10

✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ ダイアー

コンプ対象

N シー・シー

Quest 5

占い師の直観

♥ 11

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ アウドゥル

コンプ対象

N タルカス

まずはシー・シーから倒せ!

ボス戦を含め、赤属性の敵が多いので、青属性中心のチームで、登場回数が多いシー・シーは、登場時に敵勢力全体の移動距離をアップし、コンボ回数を2倍にする。倒せば効果は消えるので、まずはこいつから倒してしまおう。

Quest

奸計の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

追跡する太陽

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ アラビア・ファツ

コンプ対象

R アラビア・ファツ

Quest 2

戦いのかけひき

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョセフ

コンプ対象

R ジョセフ

Quest 3

沈まない太陽

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ アラビア・ファツ

コンプ対象

N 花京院典明

Quest 4

天才イカサマ師

♥ 10

✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ ジョセフ

コンプ対象

N グレーフライ

Quest 5

嘲笑する太陽

♥ 11

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ アラビア・ファツ

コンプ対象

N ミドラー

ベストメンバーで戦おう

属性の偏りがほとんどなく、ミドラーなど重いユニットが登場するだけで、これといって脅威になるアビリティを持つユニットもないステージだ。現時点で自分が一番気に入っているユニットでチームを組み、サクッと撃破しよう。

Quest

復仇の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア ダイヤ×1

報酬

★ スターダストアドベンチャー

Quest 1

老婆の願い

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ エンヤ婆



コンプ対象

N ジョナサン

Quest 3

聖痕の痛み

♥ 10
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ エンヤ婆



コンプ対象

N シュトロハイム

Quest 5

暴帝の信頼

♥ 11
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ エンヤ婆



コンプ対象

N ボルナレフ

Quest 2

妹への誓い

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ボルナレフ



コンプ対象

N 偽キャプテン・デニール

Quest 4

DIOの誘惑

♥ 10
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ ボルナレフ



コンプ対象

N カメオ

先手を打たせるな!

先制攻撃をするカースの出現が多い。SSRADIO (P.032) の「きさま! 見ているなッ!」が使えると、先手を打てることができる。「自爆」のシュトロハイムの出現も多く、先手+自爆で倒されないようにHPを高めに保つように。

Quest

究極の克服

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア ダイヤ×1

報酬

Quest 1

波紋とスタンド

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

N ブラフォード

Quest 3

戦いの年季

♥ 10
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

R ジョセフ(第3部)

Quest 5

生まれつきのギャンスラー

♥ 11
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

N サンタナ

Quest 2

石仮面の誕生

♥ 9
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ カース



コンプ対象

N ジョセフ(第3部)

Quest 4

赤石の探求

♥ 10
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ カース



コンプ対象

N ツェベリ

ここで白黒つけてやれッ!

白属性と黒属性の敵ユニットがほぼ半々で出現する。重いイギーの出現が多いので、黒属性中心のエコットでチームを組むといいだろう。もちろん、手持ちの白属性ユニットの攻撃力が高いという場合は、白中心で組んでもいいぞ。

Quest

Part.Ⅱ 戦闘潮流

コンパ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

太古から来た究極戦士

Quest 1

コロッセオの間

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
R ワムウ

BOSS

◆ ワムウ



ツェベリ家には
更に400%のダ
メージを与える!



「神砂嵐」は範囲が広く、威力が強大なの
で、一気に全滅させられる危険性もあるぞ!

Quest 2

引き裂かれた命

♥ 9

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N ボルナレフ

BOSS

◆ ワムウ



属性は緑なので、
赤属性のユニット
でチームを組もう。



「ラバーソウル」に接触すると移動力がダウン
する。ワムウの攻撃から逃げられないかも!

Quest 3

闘技! 神砂嵐

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

コンプ対象
N アヴドゥル

BOSS

◆ ワムウ



2ターン目まで
にはしとけないと
大きな反撃が!



カーズの先制攻撃でのダメージもあるのだ
まずは集中攻撃でボスのワムウを倒そう!

Quest 4

残された策

♥ 10

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N ストレイツォ

BOSS

◆ ワムウ



ジョナサン・ジ
ョースターなど
で対抗しよう!



このクエストは吸血鬼系も多いので、ツェ
ベリ家以外の波紋使いでチームを組もう!

Quest 5

不屈のヒーロー

♥ 12

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N 幽キャプテン・テニール

BOSS

◆ ワムウ



ダメージを与え
たワムウをツェベ
リに回復されるな。



最終のボス戦ではツェベリが出現し、倒さ
れると「意志の継承」で敵全体を回復する!

吹き荒れる神砂嵐!

緑属性のワムウが、すべての
クエストのボスとして出
現する。広大な攻撃範囲を
持ち、範囲内の敵に500%
ダメージを与え、ツェベリ
家には+400%ダメージを
与えるという強烈な技の持
ち主だ。攻撃のターンが来
る前にとにかく倒してしま
うというのが最善策だ。



↑攻撃された場合
は大きなダメージ
を覚悟しよう!

Quest コンビネーション

コンプ 報知 スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報知

スターダストアドベンチャー

Quest 1

策士の罠

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

N 空条承太郎

Quest 3

修業の成果

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

N カース

Quest 5

祖父にささげる勝利

♥ 12

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ ジョセフ



コンプ対象

R ジョセフ(第2部)

Quest 2

シャボンの罠

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ シーザー



コンプ対象

N ジョセフ(第2部)

Quest 4

阿吽の呼吸

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ シーザー



コンプ対象

N エシディン

敵の能力をチェックして作戦を練ろう!

いやなアビリティを発揮する敵ユニットが多く、しかも組み合わせられて出現するクエストが多い。属性もバラバラなので、効果的な攻撃というのが難しい。強力なユニットで、クエストごとに敵の特徴をよく見てから攻撃しよう。

Quest 鉄鎖の結界

コンプ 報知 スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報知

Quest 1

密室の法皇

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ 花京院典明



コンプ対象

N ストレイツ

Quest 3

法の無力

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ 花京院典明



コンプ対象

N ジョナサン

Quest 5

君臨する法皇

♥ 12

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◆ 花京院典明



コンプ対象

N タルカス

Quest 2

殺戮の封印

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◆ タルカス



コンプ対象

N カース

Quest 4

暴走する重騎士

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

BOSS

◆ タルカス



コンプ対象

N グレーフライ

敵に合わせたチームが最強!

いずれのクエストも最終になるとアビリティを持った敵が複数、多いところは4体出現する。属性もそれぞれ異なるので、「密室の法皇」は緑属性が多いので赤属性で…という具合に、各クエストに合わせたチームで攻略しよう。

Quest

女教皇の呪い

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

増幅された呪い

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョナサン



呪いのデーボ

Quest 2

傷だらけの女教皇

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ブラフォード

ミドラー



Quest 3

変容する悪魔

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N 空条承太郎



呪いのデーボ

Quest 4

呪詛の連鎖

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N サンタナ

ミドラー



Quest 5

漆黒に染まる女教皇

♥ 12

✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N タルカス



呪いのデーボ

みんなで闘おう!

HPが少なくなるほど自分のATKがアップする「痛ええ〜よあ〜〜っ!」を持つ呪いのデーボが出現。行動力ウンターが0になる前に倒してしまえば怖くないぞ。出現するクエストでは、まず集中攻撃をして倒してしまおう!

Quest

貨物船内特設サーキット場

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

スレーキの廃止

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョセフ



フォーエバー

Quest 2

追い抜き行為の推奨

♥ 10

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョセフ

スィー・スィー



Quest 3

期待されたクラッシュ

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N アヴドゥル



フォーエバー

Quest 4

地獄へのロケットスタート

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N エシディシ

スィー・スィー



Quest 5

無人の表彰台

♥ 12

✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



フォーエバー

道と止まれ?

スィー・スィーとフォーエバーの組み合わせとなるクエストが多い。味方が動くと壁でダメージが、相手は移動距離がアップという不利な状況だ。壁で受けるダメージの方が痛手が大きいので、まずはフォーエバーから倒すように。

Quest

Part.1 ファントム スラッド

コンプ
報酬

スターストリング×1

クリア
報酬

タイヤ×2

★ スターダストアドベンチャー / ジョシヨクロケル

Quest 1

暴帝の誘い

♥ 10

✖ 3

総敵数

10

コンプ対象

N ホルナレフ

BOSS

◆ ティオ



強烈なカウンター攻撃スキルを持っているぞ！



攻撃で接触するとカウンターダメージを受けるとともに、移動停止させられてしまう。

Quest 2

騎士たちの瞑る場所

♥ 10

✖ 3

総敵数

10

コンプ対象

N J・ガイル

BOSS

◆ ティオ



接触で能力が変動する相手にはできれば触れずに



ラバーソールは、接触攻撃で接触したユニットの移動力をダウンさせるスキルを持つ。

Quest 3

屍生人(ゾンビ)の群れ

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

コンプ対象

N タルカス

BOSS

◆ ティオ



コマンドスキルなどで触れずに倒したいボスだぞ。



敵ユニットを破壊すると増援スピードワゴンが出現。毎ターン、敵のHPを回復！

Quest 4

対等の地

♥ 11

✖ 3

総敵数

11

コンプ対象

N 花京院典明

BOSS

◆ ティオ



弱点を攻撃してスキルが発動しないようにしよう。



ホル・ホースが「おれたちは無敵なツノを発動すると敵のATKが1.5倍にアップ。

Quest 5

山吹色の波紋疾走

♥ 13

✖ 5

総敵数

18

コンプ対象

N ホル・ホース

BOSS

◆ ティオ



カウンター覚悟でHPが高めのユニットで攻撃も



ラウンド3ではホル・ホースがATKアップ、スリー・スリーが移動距離を強化してくる。

弱点を狙え！

接触攻撃に対するカウンターでダメージを与えたり行動を制限したりする敵ユニットが多いクエストだ。攻撃範囲が広い、あるいは遠距離攻撃ができるユニットでチームを組むのが基本だが、揃わない場合はスマッシュをタイミングよく使い、弱点も狙えばいい！



↑弱点にヒットすればカウンター攻撃は受けないぞ！

Quest

星の系譜

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

遠来の旅人

♥11
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ワンチェン

空条承太郎



Quest 2

紳士の中の紳士

♥11
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ラバーソール

ジョナサン



Quest 3

高祖父と玄孫

♥12
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョセフ

空条承太郎



Quest 4

星の導き

♥12
✕3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N ジョセフ

ジョナサン



Quest 5

女神像の祝福

♥13
✕5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N ツェベリ

空条承太郎



ボスの属性に合わせる!

各クエストはボスだけでなく構成ユニットの属性がバラバラだ。それぞれのクエストのボスに属性を合わせてチームを組んで戦おう。クエスト5のボス戦では、敵に回復スキルを持つユニットが多いので、それらを先に倒そう。

Quest

デス・トラップ

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

ローマ貧民街の支配者

♥11
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ホル・ホース

シーザー



Quest 2

ロンドン間の支配者

♥11
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N カース

ジャック・ザ・リバー



Quest 3

シャボンの足止め

♥12
✕3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョナサン

シーザー



Quest 4

凶刃の迷宮

♥12
✕3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N シーザー

ジャック・ザ・リバー



Quest 5

闇に消えた殺意

♥13
✕5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N グレーフライ

シーザー



アイテム破壊で乗り切れ!

各クエストの敵ユニットの属性はバラバラだが、ボスは青と黒属性なので緑か白属性でチームを組もう。最終クエスト「闇に消えた殺意」のボス戦は障害物をバラ撒く敵が多いので、できればアイテム破壊アビリティを装備したい。

Quest 黄色い砂塵

コンプ
報酬 スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

★ スターダストアドベンチャー

Quest 1

逃亡するハンサム

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N プラフォード



Quest 2

小さな帝王

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ イギー

コンプ対象

N エシディシ



Quest 3

大食漢の反撃

♥ 12
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



Quest 4

愚者の恩返し

♥ 12
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ イギー

コンプ対象

N ズィー・ズィー



Quest 5

砂の防御壁

♥ 13
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N 空条承太郎



地面攻撃を無効しよう!

このステージではすべてのボスが白属性だ。イギーをはじめ重くなるスキルを持ったユニットと、タルカスのように移動距離を制限してくるユニットが多く出現する。コマンドスキルやスマッシュを上手く使い、倒していこう。

Quest 新たなるバディ

コンプ
報酬 スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

Quest 1

策士ふたたび

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ジョセフ

コンプ対象

N ボルナレフ



Quest 2

炎をまとう占い師

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ アヴドゥル

コンプ対象

N ワンチェン



Quest 3

炎熱の陣

♥ 12
✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ ジョセフ

コンプ対象

N 空条承太郎



Quest 4

勝利の笑い

♥ 12
✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ アヴドゥル

コンプ対象

N ジョセフ



Quest 5

男の友情!

♥ 13
✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ ジョセフ

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



結界は本人を叩け!

このステージのボスは赤属性と緑属性。敵ユニットの構成はバラバラだが、やはり赤と緑が少し多い。ダメージを受ける糸を張るジョセフの「糸の結界」は、ジョセフを倒せば消えるので、当たらないコースを探して狙うように!

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンパ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

タイヤ×2

タルカスと黒騎士スラフォード

Quest 1

中世の騎士たち

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N 幽キャプテン・テニール

BOSS

スラフォード



黒属性の吸血鬼だ。特にスキルは持っていない。



ホル・ホースがラウンド開始時に敵の ATK をアップ。倒してしまえば効果は消える。

Quest 2

スピードワゴンの覚悟

♥ 11

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N ラバーソール

BOSS

タルカス



自身の重さをアップする「不動の精神」を発動。



戦いが長引くとスピードワゴンが増援で敵ユニットの回復にくるので、速攻で倒そう！

Quest 3

黒騎士スラフォード

♥ 12

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N ワンチェン

BOSS

スラフォード



ボスであるスラフォード、スキルは持っていない。



ホル・ホースが「おれたちは無敵だッ」で ATK を強化。すぐに倒して無効化せよ！

Quest 4

巨漢の騎士・タルカス

♥ 12

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N スピードワゴン

BOSS

タルカス



「不動の精神」で重くなっているのだから、軽いのを有利に。



増援で出ることが多いスピードワゴンが最初から参戦。敵ユニットの回復をしてくる。

Quest 5

スカーレットオーバードライブ
緋色の波紋疾走

♥ 14

✖ 5

総敵数 18

コンプ対象
N タルカス

BOSS

スラフォード



スキルは持っていないので、そのまま倒してしまえ。



難関はラウンド3。カースの先制攻撃をスー・スーとホル・ホースが強化するぞ。

重量級選手が多い！

属性は黒が、タイプは吸血鬼が少し多いという程度なので、属性などを考慮してチームを組むより攻撃力重視のほうが効果的。タルカスとサンタナなど、自分の重さをアップする能力を発動するユニットが出現するので、距離を取って反撃を防ぐといった戦法で戦おう。



↑はね返されてしまうのでスマッシュが打ちにくい！

Quest

オウガストリート 食屍鬼街の遭遇

コンプ スターダストリング×1
報酬 クリア ダイマ×1
報酬

Quest 1

貧民街のゴロツキ

♥ 11
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スピードワゴン

コンプ対象

N イギー



Quest 2

闇に潜む殺人鬼

♥ 11
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ジャック・ザリバー

コンプ対象

N シュトロハイム



Quest 3

襲いくる双刃

♥ 12
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スピードワゴン

コンプ対象

N シーザー



Quest 4

闇を駆ける

♥ 12
✕ 3

総敵数

11

BOSS

◆ ジャック・ザリバー

コンプ対象

N カース



Quest 5

食屍鬼街の決戦

♥ 14
✕ 5

総敵数

18

BOSS

◆ スピードワゴン

コンプ対象

N ジョナサン



やっかいなばらばら敵ユニット!

メスばら敵やコンボシャボンなど、ダメージを与える障害物を撤く敵ユニットが多い。障害物を消すアビリティを持っていない場合は、序盤にそのユニットに当たらないようにコースを選んで戦い、敵が少なくなってから倒そう。

Quest

かく たい 拡大する恨み

コンプ スターダストリング×1
報酬 クリア ダイマ×1
報酬

Quest 1

呪いの暗殺者

♥ 11
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 呪いのデーボ

コンプ対象

N イギー



Quest 2

死角からの銃撃

♥ 11
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ホル・ホース

コンプ対象

N グレーフライ



Quest 3

皇帝と悪魔

♥ 12
✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 呪いのデーボ

コンプ対象

N 花京院典明



Quest 4

恨みのコンビネーション

♥ 12
✕ 3

総敵数

11

BOSS

◆ ホル・ホース

コンプ対象

N イギー



Quest 5

暗殺者の流儀

♥ 14
✕ 5

総敵数

18

BOSS

◆ 呪いのデーボ

コンプ対象

N 花京院典明



スキルが強いばらばら敵!

ボスの属性は黒と緑が多く、その他のユニットは黒が少し多いという構成。スキルを持ったユニットが多く出現するクエストもあり、中でもカースの先制攻撃と一緒に倒すのはやっかかった。ラウンド毎にしっかり回復して進もう。

Quest

船上近接戦

コンプ
報酬

スターダストリンク×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

ようこそお客様

♥ 11

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 偽キャプテン・デニール

コンプ対象

N アヴドゥル



Quest 2

迫りくる軍人魂

♥ 11

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ シュトロハイム

コンプ対象

N J・ガイル



Quest 3

船上の危機

♥ 12

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 偽キャプテン・デニール

コンプ対象

N イギー



Quest 4

逃げ場のない戦闘

♥ 12

✕ 3

総敵数

11

BOSS

◆ シュトロハイム

コンプ対象

N スピードワゴン



Quest 5

海上の近接爆破戦

♥ 14

✕ 5

総敵数

18

BOSS

◆ 偽キャプテン・デニール

コンプ対象

N J・ガイル



第一色でキメよう!

このステージのボスはすべて青属性。なかでも「海中戦」の偽キャプテン・デニールはこちらのユニットが動けなくなる壁効果もやっかいなので早く倒したい。緑属性でチームを組み、リーダースキルで更に強化をして臨もう。

Quest

暴虐の嵐

コンプ
報酬

スターダストリンク×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

殺戮のエリート

♥ 11

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ タルカス

コンプ対象

N ホル・ホース



Quest 2

紳士の意地

♥ 11

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N タルカス



Quest 3

加速する暴虐

♥ 12

✕ 3

総敵数

10

BOSS

◆ タルカス

コンプ対象

N ジョナサン



Quest 4

誇りと力

♥ 12

✕ 3

総敵数

11

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N ミドラー



Quest 5

邪悪の連鎖

♥ 14

✕ 5

総敵数

18

BOSS

◆ タルカス

コンプ対象

N 偽キャプテン・デニール



クエスト単に対策を

敵ユニットの属性がバラバラなので、チームを有利に組むのが難しい。スキルを持った敵ユニットが多いので、どのスキルへの対応を集中するかでチームを組もう。最終ボス戦なら青のジョナサンとシュトロハイムを、という具合だ。

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

英雄として戻る

Quest 1

騎士の誇り

♥11

✖3

総敵数 10

コンプ対象
N ミドラー

BOSS

スラフォード



このステージではスキルは何も持っていない。



花京院典明の「エメラルドスフラッシュ」はターン終了後なので、1ターン目で倒せ！

Quest 2

死舞髪剣

♥12

✖3

総敵数 10

コンプ対象
N シュトロハイム

BOSS

スラフォード



1ターン目に強烈な攻撃をしてくるので先に倒そう。



「目撃」を持つシュトロハイムは、やはり一番ラストに倒れてほしい。

Quest 3

水中の死闘

♥12

✖3

総敵数 11

コンプ対象
N ホル・ホース

BOSS

スラフォード



ボス戦では一段と強さを増しているユニットだ。



敵ユニットを全部倒したかと思っても増援がくることがあるので、HPには余裕を！

Quest 4

勇者の資質

♥14

✖5

総敵数 18

コンプ対象
N シュトロハイム

BOSS

スラフォード



このステージでは一番最初に倒してしまつていい。



ラウンド4ではホル・ホースがATKをアップ、シュトロハイムが自爆攻撃してくる。

まずはボスを倒せ！

このステージの、全クエストでボスとなっているブラフォードは、特に特殊なアビリティなどは持っていないものの、強力な攻撃力を持っている。攻撃されるとダメージが大きいので、開始後すぐ、1ターン目にブラフォードに集中攻撃をして倒してしまうのがいいぞ。



↑チームのHPに余裕があるうちに集中攻撃しよう！



Quest

迅速なる刃

コンボ
報酬

スターダストリンク×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

荒野の車輪

♥11
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ スイー・スイー



コンボ対象

N 空条承太郎

Quest 3

車輪のパワー

♥12
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ スイー・スイー



コンボ対象

N プラフォード

Quest 5

止まらない加速

♥14
✖5

総敵数

18

BOSS

◆ スイー・スイー



コンボ対象

N ホル・ホース

Quest 2

荒野の刃

♥11
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ ワンチェン



コンボ対象

N 花京院典明

Quest 4

超高速の刃

♥12
✖3

総敵数

11

BOSS

◆ ワンチェン



コンボ対象

N スイー・スイー

スイー・スイーを倒せ!

ボスは赤属性のスイー・スイーと黒属性のワンチェン。ワンチェンはスキルを持たないが、スイー・スイーは「デッドヒート!」で移動距離とコンボ回数をアップしてくる。倒してしまえば効果が消えるので、先に倒してしまおう!

Quest

迫る波紋壁

コンボ
報酬

スターダストリンク×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

密室の波紋

♥11
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ シーザー



コンボ対象

N ネーナ

Quest 3

波紋の力

♥12
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ シーザー



コンボ対象

N ツェベリ

Quest 5

逃れられぬ戦い

♥14
✖5

総敵数

18

BOSS

◆ シーザー



コンボ対象

N 花京院典明

Quest 2

閉鎖空間

♥11
✖3

総敵数

10

BOSS

◆ フォーエバー



コンボ対象

N ボルナレフ

Quest 4

力の潮流

♥12
✖3

総敵数

11

BOSS

◆ フォーエバー



コンボ対象

N スピードワゴン

敵にはクセのあるスキルがいっぱい!

特に最終クエスト「逃れられぬ戦い」のボスは、ボスのシーザーが「コンボシャボン」、これにフォーエバーの「怪奇な貨物船」やシュトロハイムの「自爆」など、イヤなスキルが満載。遠隔攻撃ができるユニットがいると楽だ。

Quest

女教皇の節制

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

反撃の女教皇

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ ミドラー

コンプ対象

N ホル・ホース



Quest 2

美男の襲撃

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N プラフォード



Quest 3

美男美女

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ ミドラー

コンプ対象

N タルカス



Quest 4

流動する戦場

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◇ ラバーソール

コンプ対象

N スピードワゴン



Quest 5

鉄壁の布陣

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◇ ミドラー

コンプ対象

N カース



道戦に備えアビリティで対策を！

最終クエスト「鉄壁の布陣」ではラウンド4とラウンド5の連戦が厳しい。どちらもイヤなスキルを持った敵ユニットが多いからだ。回復のスキルがあるユニットを組みこむか、アビリティをつけて、HPの低下を最小限にしよう。

Quest

変幻自在の水手

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

這い寄る水

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ インドゥール

コンプ対象

N J・ガイル



Quest 2

変幻自在の男

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ サンタナ

コンプ対象

N ネーナ



Quest 3

柱の反射音

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◇ インドゥール

コンプ対象

N タルカス



Quest 4

追跡する脅威

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◇ サンタナ

コンプ対象

N イギー



Quest 5

悪と柱の男

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◇ インドゥール

コンプ対象

N ボルナレフ



スマッシュが発動しない？

後半のクエストのボスは、厳しいスキルを持った敵ユニットが多い。インドールの「狙撃（シュートヒム）！」はスマッシュの発動を止めるので、コマンドスキルで対処しよう。肉片をばら撒くサンタナは一番最後に倒したい。

Quest

Part. II 戦闘潮流

コンバ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

タイヤ×2

波紋教師リサリサ

Quest 1

波紋教師 リサリサ

♥11

✖3

総敵数 10

コンボ対象
N プラフォード

BOSS

◇ リサリサ



←波紋の教師だけあって、攻撃力もバツンだぞ！



←特に吸血鬼系のユニットに対して高い攻撃力を誇る「波紋のお仕置き」が発動した！

Quest 2

地獄昇柱

♥12

✖3

総敵数 10

コンボ対象
N ワンチェン

BOSS

◇ リサリサ



←他のユニットで強化されると更に脅威がアップする。



←ホル・ホースが「おれたちは無敵だッ」でATKを強化。まずはこのユニットを倒せ。

Quest 3

2人の師範代

♥12

✖3

総敵数 11

コンボ対象
N カーズ

BOSS

◇ リサリサ



←ATKが非常に高いので、できれば早く倒そう。



←ホル・ホースの強化でカーズが先制攻撃というゴルテンコンビ。先にホル・ホースを。

Quest 4

エイジャの赤石

♥14

✖5

総敵数 18

コンボ対象
N ラバーソール

BOSS

◇ エシディシ



←このクエストでは、特にスキルは持っていない。



←ボス以外は全ユニットがスキルを発動！という場面も。回復される前に倒したい。

吸血鬼以外で攻める！

リサリサは白属性で、他のユニットも白か黒属性が多い。「波紋のお仕置き」は吸血鬼に対して+200%のダメージとなるので、黒属性で攻める場合でも吸血鬼系は外そう。最終戦だけはボスがエシディシだが、特にスキルを発揮するわけではないので同じ戦法で。



↑リサリサの波紋攻撃は、やはり格段に強力だぞ！



Quest 鬼面人を嚇す

コンプ スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

Quest 1

宣戦布告

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スティーリーダグ

コンプ対象

N 空条承太郎



Quest 2

能力の熟知

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スティーリーダグ

コンプ対象

N 花京院典明



Quest 3

最弱が最強

♥ 12
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スティーリーダグ

コンプ対象

N プラフォード



Quest 4

化けの皮

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ スティーリーダグ

コンプ対象

N スィー・ズィー



Quest 5

勉強不足だ

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ スティーリーダグ

コンプ対象

N ホル・ホース



どんでん叩いて倒そう!

ボス戦はすべて青属性の銅入りの(スティーリー)ダグ。3ヒット目までの攻撃のダメージが1になるので、ヒット数を増やすスキルを持つユニットが欲しい。「化けの皮」のボス戦はスキルを持つ敵が多く難関。最強チームで!

Quest 一心同体

コンプ スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

Quest 1

体の異変

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ネーナ

コンプ対象

N ネーナ



Quest 2

ノーブロスレム

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ジョセフ

コンプ対象

N ボルナレフ



Quest 3

親のスネかじり

♥ 12
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ネーナ

コンプ対象

N ツェベリ



Quest 4

闘いの年季

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ ジョセフ

コンプ対象

N スピードワゴン



Quest 5

独り立ち

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ ネーナ

コンプ対象

N 花京院典明



回復も考えて連戦を乗り切るう!

このクエストのボスは、どちらもここではスキルを持っていないので、他のユニットを倒す優先順位を考えてチームを組もう。「独り立ち」のラウンド4~5は「自爆」を含むスキル搭載と連戦となるので、回復手段を用意しよう。

Quest スピードスター

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

旅客機の珍客

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ グレーフライ

コンプ対象

N ホル・ホース



Quest 2

正確無比

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 空条承太郎

コンプ対象

N プラフォード



Quest 3

動の幽波紋

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ グレーフライ

コンプ対象

N タルカス



Quest 4

弾丸よりも速い

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ 空条承太郎

コンプ対象

N スピードワゴン



Quest 5

灰色の口針

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ グレーフライ

コンプ対象

N カース



赤と重量級で書け! 暗殺!

「灰色の口針」は、クセモノぞろいのラウンド4に緑属性の敵が多いので、赤属性のユニットを中心にチーム編成すると楽に攻略できる。また、全体的に重量を増すアビリティを持つ敵も多いので、こちらも重量級を連れていくといい。

Quest 反撃の機会

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイヤ×1

報酬

Quest 1

先制の刺突剣

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ホルナレフ

コンプ対象

N J・ガイル



Quest 2

悪魔の人影

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ 呪いのデーボ

コンプ対象

N 花京院典明



Quest 3

油断大敵

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ホルナレフ

コンプ対象

N タルカス



Quest 4

恨みの思念

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ 呪いのデーボ

コンプ対象

N イギー



Quest 5

機転の勝利

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ ホルナレフ

コンプ対象

N タルカス



机転に上回る攻撃を

「機転の勝利」では、ラウンド4のカーズの先制攻撃が脅威。HPが高いユニットで対処しよう。ラウンド5は、接触すると発動するアビリティを持つ敵が多い。スマッシュ攻撃が強力なコマンドスキルで、接触することなく撃破。

Quest 決意と覚悟

コンプ スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

Quest 1

不気味な仮面

♥ 11
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N ホル・ホース



Quest 2

偽りの友情

♥ 11
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N J・ガイル



Quest 3

屈辱と名誉

♥ 12
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



Quest 4

紳士の覚悟

♥ 12
✕ 3

総敵数 11

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N グレーフレイ



Quest 5

決意の炎

♥ 14
✕ 5

総敵数 18

BOSS

◆ ジョナサン

コンプ対象

N ワムウ



カーズの先制攻撃に備えよう

多くのクエストで、カーズの先制攻撃に悩まされる。SS RADIO (P.032) のリーダースキルなどで防げればいいが、いない場合はHPが高いメダルでチームを組もう。また、ジョナサンには接触せずにスマッシュやスキルで攻撃を。

Quest 人を超えし者

コンプ スターダストリング×1
クリア タイヤ×1
報酬

Quest 1

支配への渴望

♥ 11
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ デイオ

コンプ対象

N 花京院典明



Quest 2

暗躍と計略

♥ 11
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ デイオ

コンプ対象

N カース



Quest 3

障害の排除

♥ 12
✕ 3

総敵数 10

BOSS

◆ デイオ

コンプ対象

N タルカス



Quest 4

仮面の真実

♥ 12
✕ 3

総敵数 11

BOSS

◆ デイオ

コンプ対象

N ワムウ



Quest 5

生まれながらの悪

♥ 14
✕ 5

総敵数 18

BOSS

◆ デイオ

コンプ対象

N エシディシ



触れ得ざる者は、スマッシュやスキルで

さまざまなクエストに登場するジョナサンは、接触されることで敵全体の攻防が強化される。また、ボスのディオは、こちらで接触によって相手を弱体化させるアビリティを持つ。どちらもスマッシュやコマンドスキルで撃破！

Quest 成果の証明

コンプ スターダストリング×1
報酬
クリア タイマ×1
報酬

Quest 1

仙道パワー

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ツェベリ

コンプ対象

N ボルナレフ



Quest 2

戦う決意

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ジョナサン

コンプ対象

N イギー



Quest 3

エネルギーの裏表

♥ 12
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ツェベリ

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



Quest 4

太陽の光

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

ジョナサン

コンプ対象

N スピードワゴン



Quest 5

波紋の利用法

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

ツェベリ

コンプ対象

N 空条承太郎



“意志の継承” 持ちこたへ、最後に撃破

さまざまなクエストに登場するツェベリが一番やっかいな存在。撃破すると、残った敵のHPを全回復してしまうアビリティを持っている。攻撃力などはそれほどないので、できるだけ最後に撃破するように味方ユニットを動かそう。

Quest 究極の殺人鬼

コンプ スターダストリング×1
報酬
クリア タイマ×1
報酬

Quest 1

深夜の徘徊

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ジャック・ザ・リパー

コンプ対象

N ジョナサン



Quest 2

墮落と恐怖

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ジャック・ザ・リパー

コンプ対象

N 偽キャプテン・テニール



Quest 3

悪のエリート

♥ 12
✖ 3

総敵数

10

BOSS

ジャック・ザ・リパー

コンプ対象

N ミドラー



Quest 4

想像の埒外

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

ジャック・ザ・リパー

コンプ対象

N シーザー



Quest 5

異常な残虐性

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

ジャック・ザ・リパー

コンプ対象

N カーズ



触れずに倒すか、A.T.K.ファーストか

接触すると、メスをばら撒くジャックが脅威。接触することなくスマッシュやコマンドスキルで倒すのが理想的。あるいは、ステージ上のアイテムの数だけA.T.K.が上昇するアビリティがあるなら、その効果を活かすチャンス！

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンバ
はうし
報酬

スターダストリング×1

クリア
はうし
報酬

ダイヤ×2

中世騎士殺人修練場 前編

Quest 1

魂を売り渡した騎士

♥11

✖3

総敵数 10

コンプ対象

N J・ガイル

BOSS

タルカス



味方全体の移動距離を減らすアビリティを持つ。



ただでさえ攻撃力があるタルカスが、ホル・ホースのアビリティで、さらに強力に。

Quest 2

生命磁気への波紋疾走

♥12

✖3

総敵数 10

コンプ対象

N ワムウ

BOSS

タルカス



移動力減少のアビリティと、高いATKが脅威！



ラウンド2、3にタルカスが登場。移動力を増すアビリティやリーダースキルで対処。

Quest 3

ツェペリと「波紋法」

♥12

✖3

総敵数 11

コンプ対象

N スピードワゴン

BOSS

タルカス



青属性ユニットや、弱点へのヒットが有効な手段。



ラウンド1、3にホル・ホース登場。敵勢のATKをアップするので、優先的に撃破。

Quest 4

騎士たちの遺跡

♥14

✖5

総敵数 18

コンプ対象

N ブラフォード

BOSS

タルカス



従来同様、アビリティもATKの高さもつらい。



ラウンド3は、強化されたカースが先制してくる。HPが高いユニットで対抗しよう。

脅威のチェーン自爆デスマッチ

全クエストで、タルカスが最終ラウンドのボスとして登場。味方の移動距離を3分の2にして、高い攻撃力でHPが低い味方を次々と再起不能にする強敵。早いうちにホル・ホースを撃破して攻撃力を抑え、移動距離アップのアビリティやリーダースキルで対処。



↑青属性ユニットの弱点ヒットで早々に撃破だ。



Quest

最凶の組み合わせ

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

銃は剣よりも強し

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ホル・ホース

コンプ対象
N アヴドゥル

Quest 2

鏡の世界の暗殺者

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ J・ガイル

コンプ対象
N グレーフライ

Quest 3

命取りの軌道

♥ 12
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ ホル・ホース

コンプ対象
N ジョセフ

Quest 4

光のスタンド

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ J・ガイル

コンプ対象
N カメオ

Quest 5

取り残されたNo.2

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ ホル・ホース

コンプ対象
N カース

倒すべき敵を導きましょう

このステージでもアビリティの効果を高めあうような敵が多数登場する。とくに、カースとホル・ホース、サンタナやミトラとシュトロハイムのペアには注意。優先的に倒すべき敵や、最後に倒すべき敵を見極めよう。

Quest

暴走車輪の強襲

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬
ダイヤ×1

Quest 1

苛立つ運転

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スイー・ズイー

コンプ対象
N J・ガイル

Quest 2

トラックの罠

♥ 11
✖ 3

総敵数

10

BOSS

◆ スイー・ズイー

コンプ対象
N ホル・ホース

Quest 3

脅威の馬力

♥ 12
✖ 3

総敵数

11

BOSS

◆ スイー・ズイー

コンプ対象
N ワンチェン

Quest 4

見えない攻撃

♥ 12
✖ 3

総敵数

12

BOSS

◆ スイー・ズイー

コンプ対象
N ミトラ

Quest 5

切り開く道

♥ 14
✖ 5

総敵数

18

BOSS

◆ スイー・ズイー

コンプ対象
N サンタナ

移動距離アップは敵がアップに

各クエスト最終ラウンドのボス、スイー・ズイーのアビリティは、敵の移動力アップ。ホル・ホースと同時に登場することが多いので、敵全体の攻撃力が飛躍的に上昇する。ユニット自体は強くないので、集中攻撃で早めに撃破だ！

Quest

正義の暗示を持つ魔女

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイマ×1

報酬

Quest 1

霧の濃い街

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョナサン

◆ エンヤ婆



Quest 2

油断は禁物

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N シュトロハイム

◆ エンヤ婆



Quest 3

「正義」は勝つ!

♥ 12
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョナサン

◆ エンヤ婆



Quest 4

宿帳の罠

♥ 12
✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N ボルナレフ

◆ エンヤ婆



Quest 5

頭にかかる霧

♥ 14
✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N ボルナレフ

◆ エンヤ婆



回復技を覚えて長期戦を乗り切れ

ボスのエンヤ婆は、アビリティも持たず能力も高くないので脅威ではない。それより、全体的に移動距離をダウンさせたり防御力をアップするアビリティを持つ敵が多く、長期戦になりやすい。回復系のアビリティがあると便利だ。

Quest

絆で結ばれし波紋戦士

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア タイマ×1

報酬

Quest 1

最悪の出会い

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N 空条承太郎

◆ シーザー



Quest 2

三本の柱

♥ 11
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N ジョセフ

◆ シーザー



Quest 3

決死の修行

♥ 12
✖ 3

総敵数 10

BOSS

コンプ対象

N エシディシ

◆ シーザー



Quest 4

華麗で偽き男

♥ 12
✖ 3

総敵数 11

BOSS

コンプ対象

N J・ガイル

◆ シーザー



Quest 5

血統への想い

♥ 14
✖ 5

総敵数 18

BOSS

コンプ対象

N ラバーソール

◆ シーザー



波紋使いとアイテムトラップ対策を

ボスのシーザーは、シャボンをトラップとして設置するので、アイテム無効やアイテム数でATKを上げるアビリティがあると便利。ジョセフやリサリサも登場するので、波紋使いへのダメージをアップさせるメダルが有利。

Quest

Part.I ファントム スラッド

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア
報酬

ダイヤ×2

中世騎士殺人修練場 後編

Quest 1

チェーンデスマッチ!!

♥11

✖3

総敵数 10

コンプ対象

N ホル・ホース

BOSS

タルカス



最終ラウンドの、ホル・ホースのアビリティで強化されたタルカスの攻撃力が脅威。



Quest 2

あしたっていまさッ!

♥12

✖3

総敵数 10

コンプ対象

N エシディシ

BOSS

タルカス



ATKが高いうえホル・ホースによつてさらに強化。



ラウンド2、3と立て続けにタルカス登場。タルカスを優先的に倒し、移動距離を戻そう。

Quest 3

予言の時

♥12

✖3

総敵数 11

コンプ対象

N ホル・ホース

BOSS

タルカス



青属性ユニットで弱点を狙えば、容易に撃破可能。



ホル・ホース、花京院など、緑属性の強敵に対し、赤属性のユニットの参戦もアリ。

Quest 4

明日の勇気・受け継ぐ者

♥14

✖5

総敵数 18

コンプ対象

N シュトロハイム

BOSS

タルカス



タルカスを倒せば、チェーン首輪デスマッチは解除。



最終ラウンドと並びラウンド3がやっかい。ホル・ホース、ズイー・ズイーを優先撃破。

ホル・ホースの早期撃破を!

敵の構成や能力など前編と大きく異なることはない。ホル・ホースを優先的に撃破して、敵のATKをアップするアビリティを解除するというセオリーを守ることが重要だ。赤属性ユニットを参戦させると、さらに有利に戦える。タルカスの弱点を狙う戦法も忘れずに。



↑LV.50超えのユニットが複数いればクリア可能。



Quest

本当に気高い奴

コンボ

スターダストリング×1

クリア ダイヤ×1

Quest 1

自由気ままな正義心

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ イギー

コンボ対象

N 花京院典明



Quest 2

切れないスタンド

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ イギー

コンボ対象

N ボルナレフ



Quest 3

砂漠の真ん中

♥ 12

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ イギー

コンボ対象

N 空条承太郎



Quest 4

紙飛行機のように

♥ 12

✖ 3

総敵数 11

BOSS

◇ イギー

コンボ対象

N ジョセフ(第3部)



Quest 5

患者の決意

♥ 14

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ イギー

コンボ対象

N エシディシ



敵の重量アップにはユニットで

ボスのイギーをはじめ、“木彫の精神”で重量をアップする敵が多い。そのままでは接触してもすぐに弾かれてしまい、コンボにするのが難しい。こちらも同様のアビリティで重量アップすることができれば、弾かれることはない。

Quest

恐ろしい夢

コンボ

スターダストリング×1

クリア ダイヤ×1

Quest 1

遊園地の観覧車

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ マニッシュ・ボーイ

コンボ対象

N グレーフライ



Quest 2

赤ん坊の声

♥ 11

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ マニッシュ・ボーイ

コンボ対象

N ボルナレフ



Quest 3

天才的な頭脳

♥ 12

✖ 3

総敵数 10

BOSS

◇ マニッシュ・ボーイ

コンボ対象

N 空条承太郎



Quest 4

操られた女

♥ 12

✖ 5

総敵数 11

BOSS

◇ マニッシュ・ボーイ

コンボ対象

N スピードワゴン



Quest 5

ナイトメア・ワールド

♥ 14

✖ 5

総敵数 18

BOSS

◇ マニッシュ・ボーイ

コンボ対象

N エシディシ



コマンドスキルは大切に!

ボスのマニッシュ・ボーイによるスキルゲージの増加が半減するアビリティに加え、敵の重量アップや味方の移動距離減少など、スキルゲージが溜まりにくくなる事態に陥りやすい。コマンドスキルは、最後の切り札として使う。

Quest

殺りく追跡機械

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア ダイア×1

報酬

Quest 1

「無関係」のフリ

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

ペット・ショップ

コンプ対象

N ミドラー



Quest 2

館への潜入

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

ペット・ショップ

コンプ対象

N 花京院典明



Quest 3

冷たい空気

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

ペット・ショップ

コンプ対象

N ツェベリ



Quest 4

氷のミサイル

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

ペット・ショップ

コンプ対象

N ジョセフ(第2部)



Quest 5

逃げ道がない

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

ペット・ショップ

コンプ対象

N サンタナ



ペット・ショップの強力なコマンドスキル

ボスのペット・ショップのアビリティは、一定範囲の味方にダメージを与えるコマンドスキル。ホル・ホースがいる状態なら、10000を軽く超えるダメージを叩きだす。かなり高いHPを持つが、蘇生系のアビリティが必要だ！

Quest

誇り高き軍人

コンプ
報酬

スターダストリング×1

クリア ダイア×1

報酬

Quest 1

勇敢な将校

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

シュトロハイム

コンプ対象

N J・ガイル



Quest 2

身を挺する

♥ 11

✖ 3

総敵数

10

BOSS

シュトロハイム

コンプ対象

N ワンチェン



Quest 3

勇気のある人間

♥ 12

✖ 3

総敵数

10

BOSS

シュトロハイム

コンプ対象

N ボルナレフ



Quest 4

間抜けな一面

♥ 12

✖ 3

総敵数

11

BOSS

シュトロハイム

コンプ対象

N 軍人



Quest 5

捨て身の行動

♥ 14

✖ 5

総敵数

18

BOSS

シュトロハイム

コンプ対象

N サンタナ



自軍の軍人は最後に

「不動の精神」で重宝をアップする敵が多い。こちらも重宝級のユニットが、広範囲のコマンドスキルを持つユニットを参戦させよう。ボスのシュトロハイムは強力な「自爆」を持っているが、最後に撃破すれば問題はない。

Quest

Part.Ⅲ スターダストクルセイダース

コンパ 星ダストリング×1

空条承太郎

クリア 星ダスト×2

Quest 1

檻の中のJOJO

♥ 5

✖ 3

総敵数 11

コンプ対象
N アブドゥル

BOSS

空条承太郎



↑アビリティは備えていないが、攻撃力は非常に高い。



↑せっかく配したアイテムも、アブドゥルがいるとアビリティで燃やされてしまう。

Quest 2

祖父と孫

♥ 5

✖ 3

総敵数 12

コンプ対象
N カース

BOSS

空条承太郎



↑高い攻撃力を誇るので、優先的に撃破しておこう。



↑特筆するほどの強敵は登場しない。重量アップしているイキは、スマッシュで攻撃。

Quest 3

悪霊使い VS 悪霊使い

♥ 6

✖ 3

総敵数 12

コンプ対象
N グレーフライ

BOSS

空条承太郎



↑攻撃力は高いが、こちらもアビリティは備えていない。



↑最終フンドは、シトロハイムの「自爆」には注意しよう。

Quest 4

スタンド

♥ 7

✖ 3

総敵数 12

コンプ対象
N プラフォード

BOSS

空条承太郎



↑またも最後には承太郎が登場。優先して撃破しよう。



↑最終フンドには、特に注意すべき敵はいない。ボスの承太郎を最優先に撃破だ。

Quest 5

星のアザを持つ男

♥ 8

✖ 5

総敵数 14

コンプ対象
N J・ガイル

BOSS

アブドゥル



↑回復をされないように、最優先して倒すようにしよう。



↑最終フンドはツエヘリの回復が厄介だ。絶対に最後に倒すように、進めていこう。

青属性で赤属性のBOSSに對抗

クエスト1～4は承太郎が、クエスト5はアブドゥルがボスとして登場。どちらもアビリティは持っていないが攻撃力はとても高いので、できるだけ早い段階で倒してしまいたい。どちらも赤属性なので、強力な青属性ユニットをチームに入れ、すばやい撃破を目指そう。



↑ボス以外のアブドゥルは、アビリティ持ちだぞ。

スペシャルで上級者への扉を開けッ!!

『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』の本番といえるのがこの“スペシャル”だ。生半可な覚悟ではクリアすることはおろか、あつという間に全滅なんてことも…そんなとんでもないステージばかりがずらり…。 “スペシャル” を勝ち抜き、強くなり、SSRをゲットするための基本的な心得を伝授する!!



スペシャルに挑戦して
SSRをゲットだッ!



◆ スペシャルで上級者への扉を開けッ!!

限定クエストの初級&中級にチャレンジ!

まずは限定クエストの中の初級&中級にチャレンジしよう。勝てなければ“スターダストアドベンチャー”などでレベルを上げるんだ。初級&中級でも、連がよければSRユニットが入手できる。余裕で勝てるようになったら、上級にチャレンジ!

限定クエスト上級&選抜イベントでSRゲット!!

キャラクターのセリフがタイトルになっている限定クエストの上級は、勝ち抜くのはかなり難しい。そして選抜イベントはさらに高難易度を誇っている。だが、SRのレアドロップ確率が格段に上がっているのだ! 何度もプレイして狙ったSRをどんどん手に入れ、魂の覚醒をし、パワーアップしよう! そしてその先には…!?



リミットバトルにチャレンジ!!

“スペシャル” には、決められたターン内にボスを倒すリミットバトルも存在する。こちらではクリア報酬としてユニットや強化カエル、限界突破アイテム、ダイヤなどが手に入るぞ。

選抜クエスト 極でSSRをゲット——ッ!!!

その先に待っているのは、選抜クエスト 極!! とんでもない超高難易度だが、SRを何枚もドロップでき、さらにはレアドロップでSSRが手に入ることもある!! これは挑戦せずにはいられないぞ。選抜クエスト 極をクリアするためにメダルをレベルアップ、魂の覚醒をし、アビリティセットし、究極の戦いに挑もうぜ!!



スペシャルに挑戦しよう!

“奇妙な冒険”には、クエストをクリアすることで新たなクエストが解放される“スターダストアドベンチャー”の他、期間限定でプレイ可能な“スペシャル”が存在する。スペシャルの大半は、レアドロップ

で特定のユニットが手に入ることで、戦力の拡充には欠かせない。ただし、中にはかなりの戦力がないとクリア不可能と思えるほどの難易度のクエストもあるので、覚悟して臨むこと。



クエスト名	レアドロップ / コンプ報酬など
石油王へと至る道-初級	ゴールを大量に獲得可能
石油王へと至る道-中級	
石油王へと至る道-上級	
太古のカーズの石仮面研究室 初級	限界突破アイテム大量獲得可能
太古のカーズの石仮面研究室 中級	
太古のカーズの石仮面研究室 上級	
太古のカーズの石仮面研究室 超級	カエルメダル大量獲得可能
神秘的カエル峡谷 初級	
神秘的カエル峡谷 中級	
神秘的カエル峡谷 上級	
邂逅 闇翠玉の破壊者	S R花京院典明 (P060)
邂逅 闇翠玉の破壊者 極	S R花京院典明 (P060)
邂逅 No.2戦略の暗殺者	S Rホルホース (P073)、S RJガイル (P077)
邂逅 No.2戦略の暗殺者 極	S Rホルホース (P073)
邂逅 決意の炎をまとう者	S RJジョナサンジョスター (P071)
邂逅 決意の炎をまとう者 極	S RJジョナサンジョスター (P071)
邂逅 冷静と激昂の怪盗王	S REエディシィ (P076)
邂逅 冷静と激昂の怪盗王 極	SSRエディシィ (P049)
邂逅 自爆覚悟のドイツ軍人	S Rルドルフフォンシュロハイム (P068)
邂逅 自爆覚悟のドイツ軍人 極	S RVヴァニアアイス (P059)
邂逅 執念の殺戮者	SSRヴァニアアイス (P030)
邂逅 執念の殺戮者 極	S RJジョセフジョスター (P066)
邂逅 果敢なき機略者	SSRジョセフジョスター (P037)
邂逅 果敢なき機略者 極	S RJサリサ (P059)
邂逅 厳しく美しき波紋教師	SSRサリサ (P028)
邂逅 厳しく美しき波紋教師 極	S RWウィル・A・ツェベリ (P056)
邂逅 若き獅子をとき放つ者	SSRウィル・A・ツェベリ (P023)
邂逅 若き獅子をとき放つ者 極	S REバッドアクト (P080)
邂逅 始まりを告げる魔術師	SSRバッドアクト (P054)
邂逅 始まりを告げる魔術師 極	S イギー-ニューヨークのライス (P055)
邂逅 変幻自在の患者	SSRイギー (P022)
邂逅 変幻自在の患者 極	S RJ-サーアクトニオツベリ (P070)
邂逅 誇り高き波紋継承者	SSRサーアクトニオツベリ (P042)
邂逅 誇り高き波紋継承者 極	

クエスト名	レアドロップ / コンプ報酬など
邂逅 戦闘の美学	SRワムウ (P063)
邂逅 戦闘の美学 極	SRワムウ (P041)
邂逅 石仮面の創造者	SRカーズ (P064)
邂逅 石仮面の創造者 極	SSRカーズ (P031)
邂逅 流星一閃の豪腕師	SR空条承太郎 (P056)
邂逅 流星一閃の豪腕師 極	SSR空条承太郎 (P050)
邂逅 闇中に輝く銀騎士	S RJジャンピエールポルナレフ (P061)
邂逅 試練を乗り越えし者	S RJカス (P078)、S RVフォード (P063)
邂逅 波紋修行の指導者	SRサリサ (P059)
邂逅 人間を超越する者	SRデオ・ブランド (P079)
邂逅 頂点に立つ者	SRカーズ (P060)
偽装/完璧な変身 初級	SRオインゴ (P069)
偽装/完璧な変身 中級	
偽装/完璧な変身 極	
さえてる答えだけ ヤリイノ	
単劣/凶弾と凶刃 初級	
単劣/凶弾と凶刃 中級	
単劣/凶弾と凶刃	SR RJ-ガイル (P077)
単劣/凶弾と凶刃	
クック もうのがれられん!	
集結/星に導かれし男たち 初級	S R花京院典明 (アニメビジュアル ver.) (P065) / コンプ報酬、SR空条承太郎 (アニメビジュアル ver.) (P077)、S R花京院典明 (アニメビジュアル ver.) (P065)、S RIイギー (アニメビジュアル ver.) (P055)
集結/星に導かれし男たち 中級	
華園/死角なき波紋戦士 初級	
華園/死角なき波紋戦士 中級	
華園/死角なき波紋戦士	SRサリサ (P074)
この自分のマフラーで十分!	
対戦/魂を弄ぶ読心者 初級	
対戦/魂を弄ぶ読心者 中級	
対戦/魂を弄ぶ読心者 Exactly (そのとおりでございます)	SRテレンス・T・ダービー (P072)
捕獲指令 ノラ犬の帝王 初級	
捕獲指令 ノラ犬の帝王 中級	SRイギー (P055)

クエスト名	リードロップ、コンプ報酬など	クエスト名	リードロップ、コンプ報酬など
荒行/針山の最終試験 初級		冷徹/不老不死への渴求 初級	
荒行/針山の最終試験 中級	SRロギンズ(P068)	冷徹/不老不死への渴求 中級	SRストレイツォ(P061)
荒行/針山の最終試験		冷徹/不老不死への渴求	
あいさつぐらいせんかーツ!!		わたしはおまえを「試す」!	
指導/綱上の最終試験 初級		狙撃/鋭利なる水の刃 初級	
指導/綱上の最終試験 中級	SRメッシーナ(P067)	狙撃/鋭利なる水の刃 中級	SRバンドール(P074)
指導/綱上の最終試験		狙撃/鋭利なる水の刃	
ギャハハハハハ		フツ フツ もう一撃	
波紋師弟の修練バトル 初級	SRジョナサン・ジョスター	超越/邪悪な心 初級	
波紋師弟の修練バトル 中級	(P071)	超越/邪悪な心 中級	SRディオ・ブランドー(P062)
神となった男の追憶 初級	スターダストリングx1/コンプ	超越/邪悪な心 もう殺るしかない!	
神となった男の追憶 中級	報酬	絶楽/付かず離れずの女神 初級	
神となった男の追憶 赤の極めき		絶楽/付かず離れずの女神 中級	SRマライア(P067)
神となった男の追憶 白の極めき	SRアキラギ	絶楽/付かず離れずの女神	
神となった男の追憶 黒の極めき	SR考えるのをやめたカーズ	残念だけど死んでもらうわ	
神となった男の追憶 青の極めき	(P104-105)/コンプ報酬、	沸騰/怪焰王の詠道 初級	
神となった男の追憶 緑の極めき	その他にもリードロップ多数	沸騰/怪焰王の詠道 中級	
無敵/絶対の未来予知 初級		沸騰/怪焰王の詠道	SRエシディシ(P075)、
無敵/絶対の未来予知 中級	SRボインゴ(P058)	おれは偉大な生き物だ	SRワムウ(P068)
無敵/絶対の未来予知		剣撃/誇り高き騎士道 初級	
運命は決まったッ!		剣撃/誇り高き騎士道 中級	SRジャン・ビエール・ボルナレフ
陰険/笑う影法師 初級		剣撃/誇り高き騎士道	(P070)
陰険/笑う影法師 中級	SRアレクシー(P075)	全員おもてへ出ろ!	
陰険/笑う影法師		双壁/燃き星屑 初級	SR空条承太郎(P076)、
絶望オオオオだねッ!		双壁/燃き星屑 中級	SRマハメド・アブドゥル【赤と白
勝負/魂を弄ぶイカサマ師 初級		双壁/燃き星屑 少年手荒くなりやす	の意志】(P080)
勝負/魂を弄ぶイカサマ師 中級	SRダニエル・ダービー	極致/戦闘の天才 初級	
勝負/魂を弄ぶイカサマ師	(P066)	極致/戦闘の天才 中級	SRワムウ(P068)
コール/コール/コール!		極致/戦闘の天才 圧倒的破壊空間	
巡合/星の宿命 初級	SR空条承太郎(P077)/	戦慄/闇に置いた英雄 初級	
巡合/星の宿命 中級	コンプ報酬	戦慄/闇に置いた英雄 中級	SRタルカス(P078)
虚空/暗黒空間の処刑人 初級		戦慄/闇に置いた英雄	
虚空/暗黒空間の処刑人 中級	SRヴァニラ・アイス(P059)	悪魔もスッ飛ぶ	
虚空/暗黒空間の処刑人		乱撃/星の雄叫び 初級	
必ず仕留めてくれよう		乱撃/星の雄叫び 中級	SR空条承太郎(P076)
招集/史上最弱の刺客 初級		乱撃/星の雄叫び お仕置きタイム	
招集/史上最弱の刺客 中級	SR銅入りの(スティーリー)ダン	翻弄/大胆不敵の策士 初級	
招集/史上最弱の刺客	【青と黒の領域】(P071)など	翻弄/大胆不敵の策士 中級	SRジョセフ・ジョスター
お命ちょうだいいたします		翻弄/大胆不敵の策士	(P065)
永柱/天空の凶眼 初級		おもいっしハードなやつ	
永柱/天空の凶眼 中級	SRベット・ショップ(P072)など	挑戦/波紋の師弟 初級	
永柱/天空の凶眼		挑戦/波紋の師弟 中級	SRジョナサン・ジョスター
手加減なしの凶暴なやつ		挑戦/波紋の師弟 波紋疾走	(P071)
懸依/選人の領域に至る 初級			
懸依/選人の領域に至る 中級	SRチャカ(P066)		
懸依/選人の領域に至る			
命もらいうける...			

リミットバトル

リミットバトルは、通常のスペシャルステージと異なり、ラウンドが存在しない。赤く光る壁に敵味方が接触することで出現する敵増援を撃破しながら、一定の手数以内にボスを倒す。ボスさえ倒せば他の敵が残っていてもクリアとなるので、まずはボスを出現させてから集中攻撃しよう。

クエスト名	注目クリア報酬
突破/波紋教師の限界バトル 入門編	フレントpt500/ランクC
突破/波紋教師の限界バトル①	SRDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル②	SRDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル③	SRDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —波紋継承者編①—	S Rジョナサン・ジョスター(P071)/ ランクC、SR強化カエル×3/ランクA
突破/波紋教師の限界バトル —波紋継承者編②—	S Rジョナサン・ジョスター(P071)/ ランクC、SRDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —真の支配者編①— 中級	赤の結晶×3/ランクB、SR強化 カエル/ランクA
突破/波紋教師の限界バトル —真の支配者編①— 上級	赤の結晶×3/ランクB、SRモハメ ド・アブドゥル(P080)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —真の支配者編②— 中級	黒の結晶×3/ランクB、SRモハメ ド・アブドゥル(P080)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —真の支配者編②— 上級	黒の結晶×3/ランクB、SRDIO (P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —究極戦士編①— 中級	赤の結晶×3/ランクB、SR空条 承太郎(P076)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —究極戦士編①— 上級	赤の結晶×3/ランクB、SR強化 カエル×2/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —究極戦士編②— 中級	黒の結晶×3/ランクB、SRジョナ サン・ジョスター(P071)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —究極戦士編②— 上級	黒の結晶×10/ランクB、S RDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —暗躍する闇編①— 中級	S Rスージー-Q(P104)/ランクA、SRジャ ンピエル・ポルナプ(P070)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —暗躍する闇編①— 上級	S Rアラン(P105)/ランクB、S R強化カエル×2/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —暗躍する闇編②— 中級	S Rスージー-Q(P104)/ランクA、SRジャ ンピエル・ポルナプ(P070)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —暗躍する闇編②— 上級	S Rアラン(P105)/ランクC、S RDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —直に上る意思編①— 中級	S Rイギー(P055)/ランクA、SRジ ョセフ・ジョスター(P065)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —直に上る意思編①— 上級	S Rアラン(P105)/ランクB、S R強化カエル×2/ランクS

クエスト名	注目クリア報酬
突破/波紋教師の限界バトル —直に上る意思編②— 中級	S Rスージー-Q(P104)/ランクA、SRジャ ンピエル・ポルナプ(P070)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —直に上る意思編②— 上級	S Rアラン(P105)/ランクC、S RDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —闇からの使者編①— 中級	次元の白砂×3/ランクB、SRス トレイット(P061)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —闇からの使者編①— 上級	S Rアラン(P105)/ランクB、次 元の白砂×3/ランクA
突破/波紋教師の限界バトル —闇からの使者編②— 中級	S Rスージー-Q(P104)/ランクA、SR闇入り の天使(P071)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —闇からの使者編②— 上級	S Rアラン(P105)/ランクC、S RDIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —友情の波紋戦士編①— 中級	赤の結晶×3/ランクB、白の輝 晶/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —友情の波紋戦士編①— 上級	緑の結晶×3/ランクA、白の輝 晶×3/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —友情の波紋戦士編②— 中級	黒の結晶×3/ランクB、緑の輝 晶/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —友情の波紋戦士編②— 上級	白の結晶×3/ランクB、緑の輝 晶×3/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編①— 中級	黒の結晶×3/ランクB、SRイギー 「青と白の恵み」(P055)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編①— 上級	青の結晶×3/ランクB、SSR強化カ エル/ランクS、ダイヤ×2/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編②— 中級	緑の結晶×3/ランクB、SR強化カ エル/ランクA、ダイヤ×1/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編②— 上級	黒の結晶×3/ランクB、ダイヤ×2/ラ ンクS、SR DIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編③— 中級	青の結晶×3/ランクB、SR闇入りの(スティー リー)ダン「青と黒の領域」(P071)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —血の運命と記憶編③— 上級	緑の結晶×3/ランクB、ダイヤ× 2/ランクS、赤の輝晶/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編①— 中級	黒の結晶×3/ランクB、SRカー ズ(P064)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編①— 上級	緑の結晶×3/ランクB、SSR強化カ エル/ランクS、ダイヤ×2/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編②— 中級	緑の結晶×3/ランクB、SR強化カ エル/ランクA、ダイヤ×1/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編②— 上級	黒の結晶×3/ランクB、ダイヤ×2/ラ ンクS、SR DIO(P062)/ランクSS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編③— 中級	黒の結晶×3/ランクB、SRベッ ト・ジョブ(P072)/ランクS
突破/波紋教師の限界バトル —闇に君臨する者編③— 上級	緑の結晶×3/ランクB、ダイヤ× 2/ランクS、黒の輝晶/ランクSS

Special

テレビアニメと連動!

『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストクルセイダース』

スペシャルクエスト

アニメの放映に合わせた限定クエストも配信。今後も、アニメの放映にリンクした新クエストを毎週配信予定だ。過去に配信されたクエストも続々スターダストアドベンチャーに追加される予定なので、クリアを逃したプレイヤーチャレンジしてみよう。



← 初心者でもクリアできる
難易度であり、報酬もあるの
で是非ともプレイしよう!

空条承太郎

正義 後編

花京院典明 前編

恋人 前編

花京院典明 後編

恋人 後編

灰の塔

太陽

銀の戦車

死神13 前編

暗青の月

死神13 後編

力

審判 前編

悪魔

審判 後編

黄の節制

女教皇 前編

皇帝と吊られた男 前編

女教皇 後編

皇帝と吊られた男 後編

「愚者」のイギーと「ゲス神」のソドワール 前編

女帝

「愚者」のイギーと「ゲス神」のソドワール 後編

運命の車輪

「クヌム神」のオインゴ 「トト神」のポインゴ

正義 前編

TO BE CONTINUED

Special

日替わりスペシャルクエスト攻略

曜日ごとに決まったクエストへ！ 限界突破に必要なアイテムを手に入れよう

クエスト
Quest

黒の限界突破へと続く道一月曜

初級

♥5

✖3

総敵数

17

BOSS

タルカス

ホル・ホース

コンプ対象

N 黒強化カエル

コンプ報酬

スターダストリング×1

ドロップアイテム

N黒強化カエル、闇の円環、闇の灯、時の黒砂

中級

♥8

✖3

総敵数

17

BOSS

タルカス

ホル・ホース

コンプ対象

N カーズ

コンプ報酬

スターダストリング×1

ドロップアイテム

N黒強化カエル、R黒強化カエル、闇の灯、時の黒砂、次元の黒砂

上級

♥15

✖4

総敵数

23

BOSS

タルカス

ホル・ホース

コンプ対象

N ジャック・ザ・リパー

コンプ報酬

黒の結晶

ドロップアイテム

R黒強化カエル、SR黒強化カエル、時の黒砂、次元の黒砂、黒の結晶

黒属性の敵が多いが、ボスに注意
赤と白の連合チームで挑むべし

おもに黒属性のユニットの限界突破に必要なアイテムが手に入るのが、この日替わりクエスト。出現するのは黒属性の敵が多いものの、最終ラウンドのボスは緑、赤属性と、チーム編成的な絞りをうける。それでも、赤、白属性を中心としたチーム編成で臨めば、有利に戦える。受けるダメージ量も多いので、HPが高いユニットがオススメ。



→すべて白属性のチーム編成で臨むと、敵の黒属性からの攻撃時にダメージ、赤属性のユニットもまじえ、リーダースキルで強化。

先制攻撃とナイフトラップが脅威
タブさとスキルで強敵を攻略

ラウンド1、2でやっかいなのは、カーズの先制攻撃。ダメージを受けるのは必至なので、HPが多いユニットを編成するか、SRカーズのリーダースキルで対処しよう。最終ラウンドに登場するジャックの「メスばら撒き」も脅威。ジャックに接触せずスマッシュやスキルで倒すようにすれば、ダメージを受けずに倒して安全に進められる。



→ボスのタルカスも、重量と移動距離を兼ね備えた強敵。敵の動きを封じこめるアビリティやコマンドスキルを活用するといひ。

超級

♥25 ✖5

総敵数 31

BOSS

タルカス ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ジャック・ザ・リバー

コンプ報酬 黒の輝晶

ドロップアイテム R黒強化カエル、SR黒強化カエル、時の黒砂、次元の黒砂、黒の結晶

黒に対して白は危険と表裏一体 敵のトラップをアビリティで破れ

全ラウンドを通じて、黒属性の敵が圧倒的に多く登場する。相性を考えてこちらは白属性でチーム編成としたいが、敵の攻撃になった場合、非常に不利。白属性は避けて編成したほうが無難だ。また、ジャックの「メスばら撒き」、カースの先制攻撃に備え、アイテムブレイクのアビリティや、SSRイギーのリーダースキルがあると便利。

→白属性中心のチーム編成にするなら、防御や回復のアビリティは必須。カースの先制攻撃にさらされると、即、再起不能も。



先制攻撃はひたすら耐えしのぐべし 重量級には重量級で応えよう

ラウンド1、2、3にカースが登場。SSRイギーのリーダースキルが発動しなければ先制攻撃は必至。高いHP、防御のアビリティなどでのしごう。また、サンタナが重量アップのアビリティを発動するが、こちらも重量アップのアビリティを備えていれば影響は抑えられる。増援もいるが、あまり強力な敵でもないの、すぐに撃破。

→呪いのデーボは、自身のHPが少なくなるほどATKがアップ。瀕死にして次のターンにするより、一気に撃破してしまう。



メスばら撒きや気化冷凍法に対しては スマッシュやコマンドスキルが有効

ラウンド4、5のジャックの「メスばら撒き」、ラウンド5のディオのカウンター攻撃が非常にやっかい。攻撃時の接触で発動するので、接触する前にスマッシュやコマンドスキルでダメージを与えながら、早めの撃破を狙おう。アイテムブレイクのアビリティを持つメダルは、ジャックの「メスばら撒き」に備えて、行動はなるべく後回し。

→ディオの「気化冷凍法」が発動してしまえば、そこで動きが止まってしまふ。接触前にスマッシュしてダメージを回避しよう。



Quest

赤の限界突破へと続く道—火曜

初級

♥5

✖3

総敵数

17

BOSS

エシディシ

ホル・ホース

コンプ対象

N ホル・ホース

コンプ報酬

スターダSTRING×1

ドロップアイテム

N赤強化カエル、光の円環、光の灯、時の赤砂

中級

♥8

✖3

総敵数

17

BOSS

エシディシ

ホル・ホース

コンプ対象

N 赤強化カエル

コンプ報酬

スターダSTRING×1

ドロップアイテム

N赤強化カエル、R黒強化カエル、光の灯、時の赤砂、次元の赤砂

上級

♥15

✖4

総敵数

23

BOSS

エシディシ

ホル・ホース

コンプ対象

N ホル・ホース

コンプ報酬

赤の結晶

ドロップアイテム

R赤強化カエル、S R赤強化カエル、時の赤砂、次元の赤砂、赤の結晶

ほとんど赤属性の敵が相手
青属性中心の編成で難なく突破

“赤の限界突破へと続く道”では、主に赤属性のメダルの限界突破に必要なアイテムが手に入る。敵は最終ラウンドに出現するホル・ホースを除き、ほとんど赤属性。青属性を中心としたチーム編成で臨めば、容易にクリアは可能だ。ホル・ホースも早めに倒しておきたい敵なので、赤、白、黒のいずれかの属性を持つメダルも編成しよう。

→ やっかいなスキルを持った敵もあまり登場せず、日替わりクエストの中では難易度は低め。経験値や強化カエル稼ぎにいい。

脅威となるスキルもほぼなし
まずはホル・ホースを狙え！

ラウンド1～3は、ほとんどアビリティを持った敵が登場してこないで、青属性中心のチームで容易に進められる。問題は最終ラウンド。エシディシはHP、ATKこそ高いメダルだが、アビリティはない。敵勢力の移動距離をアップするズィー・ズィー、攻撃力をアップするホル・ホースのほうがいやなので、優先的に倒そう。

→ エシディシは弱点を狙って行動を止めおけばオーケー。まずはホル・ホース、ズィー・ズィーの撃破を優先しよう。



超級

♥25 ✕5

総敵数

31

BOSS

エシディシ

ホル・ホース

コンボ対象 N ズィー・ズィー

コンボ範囲 赤の峰晶

ドロップアイテム R赤強化カエル、SR赤強化カエル、時の赤砂、次元の赤砂、赤の結晶

赤属性を一掃する青属性で編成 シーザーのシャボンが大きな武器に

登場する敵は赤属性が大多数なので、青属性のメダルを中心にチームを編成しよう。“3コンボ連続シャボン”や“弱点シャボン”など、各種シーザーが持つアビリティを活用すれば、ステージ上をシャボンだらけにして敵の動きを止めながら、追加のダメージを与えることも可能。さらに“アイテムブースト”もあればかなり強力なチームに。

▶ラウンド3に登場するネーナの“アイテムクラッシュ回復”はシャボンを無にする。先に倒してからシャボンをばら撒こう。



波紋使いには苦しい序盤戦 タルカス撃破で移動力を回復

ラウンド1のエシディシは“波紋耐性”を持っているので、波紋使いでないユニットで直接攻撃を行おう。ラウンド2では、タルカスが移動距離ダウンをしかけてくる。味方の攻撃力ダウンにつながるので、先に倒しておこう。増援が登場するJ・ゲイルは、とくにアビリティを持っていないので、無用な警戒はせずに一気に倒してしまおう。

▶アビリティはないものの、承太郎の攻撃力は侮れない。タルカスやネーナに次いで優先的に倒しておくべき敵ユニットだ。



敵を強化する2大敵ユニットを 総力を挙げて撃破せよ!

ラウンド4では、アヴドゥルの“炎の牢獄”で1ターンごとにHPが削られるので、最優先で撃破。最終ラウンドは、ラウンド開始時からズィー・ズィーとホル・ホースが敵全員の移動距離とATKをアップして戦力を底上げするので、大変危険。早く倒して効果を消してしまおう。最終ラウンドのみ、増援は承太郎。増援登場まで余力を残そう。

▶ホル・ホースは緑属性なので、青属性がいないと苦戦必至。赤属性のユニット1体くらいは参戦させたほうがいい。



Quest

青の限界突破へと続く道—水曜

初級

♥5

✖3

総敵数

17

BOSS

◆ シュトロハイム

◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ホル・ホース

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N 青強化カエル、闇の円環、闇の時、時の青砂

中級

♥8

✖3

総敵数

17

BOSS

◆ シュトロハイム

◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ホル・ホース

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N 青強化カエル、R 青強化カエル、闇の時、時の青砂、次元の青砂

上級

♥15

✖4

総敵数

23

BOSS

◆ シュトロハイム

◆ ホル・ホース

コンプ対象 N 青強化カエル

コンプ報酬 青の結晶

ドロップアイテム R 青強化カエル、SR 青強化カエル、時の青砂、次元の青砂、青の結晶

青属性だらけの敵に対抗するため、
緑属性のチーム編成で臨もう

主に青属性のメダルが限界突破をするために必要なアイテムが多く手に入るクエスト。敵も最終ラウンドに待ち受けるボスのホル・ホース以外は、すべて青属性で構成されているので、緑属性のメダルを中心にチーム編成をすれば、かなり有利に戦える。シュトロハイムの自爆スキル対策のため、SR イギーなども編成しておくといい。

→SR イギーのアビリティ“かばう”にダメージを肩代わりさせることで、シュトロハイムの自爆による全滅を防ぐ。

ホル・ホース、シーザーを優先撃破
シュトロハイムはラストに！

緑属性のメダル中心のチーム編成なら、比較的容易に進められる。行動カウントが少ない敵から優先的に倒していこう。最終ラウンドのシュトロハイムは、撃破した際の自爆の攻撃力が高いので、できるだけ最後に撃破するようにしたい。ホル・ホースの攻撃力アップ、シーザーのシャボンもやっかいなのでこちらは優先的に撃破したいところ。

→シュトロハイムの自爆は、ホル・ホースのATK×1.5のアビリティ効果が上乗せされると、7000を軽く超えるダメージに。



超級

♥25 ✖5

総敵数

31

BOSS

◆ シュトロハイム ◆ ホル・ホース

コンボ対象 N カメオ

コンボ報酬 青の陣晶

ドロップアイテム R青強化カエル、SR青強化カエル、時の青砂、次元の青砂、青の結晶

青に強い、緑のチームで冒険へ アイテムスレイクでシャボン対策

敵の大半は青属性なので、緑属性のメダルでチームを編成するといひ。すべてのラウンドに登場するシーザーのアビリティ「コンボシャボン」がやっかいで、フィールド上にばら撒かれまわると移動もままならないうえ、ダメージもどんどん蓄積される。緑属性なら、Rスピードワゴン(第1部)が持つ「アイテムスレイク」があると便利だ。

→終盤に待ちかまえるシュトロハイムの自爆に対処するため、回復や蘇生の能力を発揮するアビリティを用意するのもいい。



シーザーのシャボンはもちろん、 ンドウールのスマッシュ封じにも用心

どのラウンドも、シーザーの「コンボシャボン」に悩まされる。最優先で撃破すべき敵だ。他にも、ンドウールの「狙撃(シュートヒム)！」に注意。スマッシュをカウンターで停止してしまうため、スマッシュ範囲の広さが特徴のメダルは、その能力が十分に活かせる。コンボかコマンドスキルを使つての撃破を心がけよう。

→ラウンド3までは、シーザーを除けば自立した強敵はいない。増援もアビリティを持たないユニットばかりが登場する。



強力無比な自爆軍人には 蘇生の達人が向いている

ラウンド4から、シュトロハイムが登場。撃破すると自爆して周囲の味方に8000を超えるダメージを与える。最終ラウンドのホル・ホースのアビリティの効果を加えると、HPが10000以上あっても撃破される。シュトロハイムをうまく味方から離して撃破するか、蘇生のアビリティを備えたメダルがスマッシュなどで撃破する戦法も。

→最終ラウンドには、増援でベット・ショップが登場。強力なコマンドスキルを放つので、余力を持って敵を一掃しよう。



Quest

緑の限界突破へと続く道—木曜

初級

♥5

✖3

総敵数 17

BOSS

フォーエバー ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N 緑強化カエル

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N緑強化カエル、光の円環、光の灯、時の緑砂

中級

♥8

✖3

総敵数 17

BOSS

フォーエバー ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N フォーエバー

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N緑強化カエル、R緑強化カエル、光の灯、時の緑砂、次元の緑砂

上級

♥15

✖4

総敵数 23

BOSS

フォーエバー ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N 緑強化カエル

コンプ報酬 緑の結晶

ドロップアイテム R緑強化カエル、SR緑強化カエル、時の緑砂、次元の緑砂、緑の結晶

緑属性だらけの敵チーム
赤属性で一氣に蹴散らせる

緑属性のメダルの限界突破に必要なとなるアイテムが手に入る。ボスも含めて、敵のほとんどが緑属性のメダルなので、赤属性を中心としたチーム編成で臨むと、かなり楽に戦える。SRタルカスなどのスマッシュ範囲が広いユニットや、SRエシディシまたはSRアヴドゥルなどのアビリティを装備させると、さらに有利な展開に。

→日替わりクエストの中でも、最高にクリアが容易な部類。強力な赤属性チームが組めれば、経験値稼ぎに利用するの面白い。

警戒すべきはフォーエバーより
ホル・ホースのアビリティ

最も警戒するべきなのは、ラウンド2や最終ラウンドに登場するホル・ホース。必ず敵勢力のATKを1.5倍するアビリティを発動するので、敵全体の攻撃力が跳ね上がる。優先的に撃破しよう。フォーエバーの壁接触ダメージのアビリティは、受けるダメージもあまり大きくないうえに数回で効果が切れてしまうので、それほど脅威ではない。

→フォーエバーに直接ぶつけてからのスマッシュで倒すといった戦法をとれば、壁接触ダメージを受けずに進めることが可能。



超級

♥25 ✕5

総敵数 31

BOSS

フォーエバー ホル・ホース

コンプ対象 N ホル・ホース

コンプ報酬 緑の結晶

ドロップアイテム レア強化カエル、SR緑強化カエル、時の緑砂、次元の緑砂、緑の結晶

赤属性中心メンバーで緑属性に對抗 強カスマッシュで触れずに倒せ

ほとんど緑属性の敵で構成されているので、赤属性中心でチームを編成しよう。ここでは接触されるとカウンターダメージを与えるチャカ、行動カウントを減少させるラウンド5のワムウといったアビリティが登場する。接触せずに強力なスマッシュで倒せるよう、“複数敵ATKブースト”や“炎の流法ATKブースト”などがあると便利。

→ “複数敵ATKブースト”はSRアヴドゥルが、“炎の流法ATKブースト”はSRエシディシが装備しているアビリティだ。



ターン終了時に味方を苦しめる 花京院、ジョセフを早期に撃破

どのラウンドにも花京院が登場、ターン終了ごとに最も近い味方メダルにダメージを与えるので、早めに撃破しておこう。他には、ラウンド2のジョセフ、ラウンド3のホル・ホースがやっかい。花京院と子ども、早い段階で倒しておかなければならない敵だ。ラウンド2のチャカは、スマッシュやコマンドスキルで触れずに倒そう。

→ ジョセフは、ターン終了時に手榴弾をひとつずつ設置。花京院もターン終了時にダメージを与えるので、長期戦は避けたい。



ふたつのアビリティを持つワムウは、 ホル・ホースと並ぶ要注意人物

ラウンド5の初期配置の敵は、全員なんらかのアビリティを持っている。とくに気をつけたいのは、敵全員のATKをアップするホル・ホースと、強力なコマンドスキルと接触時に行動カウントを減らせるワムウ。スキルゲージをとっておき、一気にコマンドスキルを放出しながらホル・ホース、ワムウ、花京院、チャカと撃破しよう。

→ ワムウには、コマンドスキル「神砂嵐」もある。ツェベリー族には追加ダメージがあるので、一撃で再起不能になる。



Quest

白の限界突破へと続く道一金曜

初級

♥ 5 ✕ 3

総敵数 17

BOSS

ラバーソール ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ジョセフ

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N白強化カエル、闇の円環、闇の灯、時の白砂

中級

♥ 8 ✕ 3

総敵数 17

BOSS

ラバーソール ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N 白強化カエル

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N白強化カエル、R白強化カエル、闇の灯、時の白砂、次元の白砂

上級

♥ 15 ✕ 4

総敵数 23

BOSS

ラバーソール ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ラバーソール

コンプ報酬 白の結晶

ドロップアイテム R白強化カエル、SR白強化カエル、時の白砂、次元の白砂、白の結晶

白属性中心の敵に対するは
赤、青、緑の連合チーム

おもに白属性のメダルの限界突破に必要なアイテムが多く手に入るクエスト。白属性の敵が多く登場するので、黒属性中心のチーム編成としたいところだが、黒属性は白属性から受けるダメージも大きくなるため、赤、青、緑属性のメダルの編成したほうがいい。敵のイギー対策のため、重量級のメダルも参加させるとさらに有利になる。

→最終ラウンドのホル・ホースに対処するため、強力な赤属性ユニットをチームに編成しておけば、さらに安心の布陣となる。


倒すと敵を強化するツェベリは
最後に倒すべきやっかいな敵

行動カウントが少ない敵から優先的に倒すというセオリーどおりに進めていけばいいが、やっかいなのがラウンド1、2、3に登場するツェベリ。再起不能になると、残った敵全員のHPを全回復、ATKを1.5倍にするというアビリティを持っているので、最後に倒そう。ボスのラバーソールは、接触せずに倒してカウンターダメージを回避。

→自身の重さをアップして相手を強くイギーも難敵。こちらも重量級のメダルで挑むなど、相手の特徴を消す戦法が重要。



超級

♥25 ✕5

総敵数

31

BOSS

ラバーソール ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N カース

コンプ報酬 しろの輝晶

ドロップアイテム R白強化カエル、SR白強化カエル、時の白砂、次元の白砂、白の結晶

白に対して黒なら攻撃力はアップ

反面、受けるダメージも甚大に

白属性の敵が多いので、黒属性でチーム編成したところだが、敵から受けるダメージも大きいという欠点もある。黒属性メダルを入れるなら、回復や蘇生のアビリティで再起不能を回避するか、攻撃力アップのアビリティで敵のターンを待たずに一気に殲滅できるほどの攻撃力を持たせよう。重量アップの敵も多いので、こちらも重量級を用意。

→カウンター攻撃を持つラバーソールが何度か登場。Rヴァニラ・アイス「白ATKブースト」でスマッシュの攻撃力をアップ。



毎ターン回復のスピードワゴンには先に倒すと全回復のツェベリは最後に倒せ

ラウンド1、2、3に増援として登場するツェベリは、再起不能になると敵全員のHPを回復すると同時に、ATKをアップする。いつ倒すかを、しっかり考えて戦いを進めよう。また、ラウンド1、2に登場するスピードワゴン(第2部)は、毎ターン敵全員のHPを一定量回復する。こちらは早い段階で倒して長期戦を回避しよう。



→ツェベリは増援なので、敵を早めに殲滅し、ツェベリが参戦するころには回復するべき敵が一掃されている状況が望ましい。

まずはホル・ホース、スピードワゴン、リサリサを倒して安全を確保!

最終ラウンドでは、敵のATKをアップするホル・ホースを最優先で撃破。続いて、ターンごとに敵を回復するスピードワゴン(第2部)や、味方にダメージを与えるリサリサの撃破を目指そう。接触するとカウンターダメージを受けるうえに移動距離ダウンとなるラバーソールは、スマッシュコマンドスキルで攻撃して被害を最小限に抑えよう。

→増援はツェベリとイギー。他に敵が残っているなら、ツェベリの撃破は最後にしないと、長期にわたる苦戦は必至だ。



Quest

ゴールドラッシュへと続く道—土日

初級

♥5 ✖3

総敵数

17

BOSS

◆スピードワゴン ◆ホル・ホース

コンプ対象 N ジョナサン

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N強化カエル(5属性)、R強化カエル(5属性)、光の円環、闇の円環、光の灯、闇の灯、時の砂(5属性)

中級

♥8 ✖3

総敵数

17

BOSS

◆スピードワゴン ◆ホル・ホース

コンプ対象 N カース

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム N強化カエル(5属性)、R強化カエル(5属性)、光の円環、闇の円環、光の灯、闇の灯、時の砂(5属性)、次元の砂(5属性)

上級

♥15 ✖4

総敵数

23

BOSS

◆スピードワゴン ◆ホル・ホース

コンプ対象 N フォーエバー

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム R強化カエル(5属性)、S R強化カエル(5属性)、光の円環、闇の円環、光の灯、闇の灯、時の砂(5属性)、次元の砂(5属性)

敵はあらゆる属性の混成チーム
クリアして大量のゴールドをゲット

土曜日、日曜日と1週間で2回開催されるこのクエストは、ゴールドを大量に入手できる。レベルが高くなると合成費用がかかるので、このクエストでゴールドを稼ぐといいだろう。登場する敵の属性はバラバラなので、編成チームは属性よりもスキルやレベルで選ぶといい。効果範囲が広いコマンドスキルを持つメダルがいて有利。

→限界突破アイテムや強化カエルが手に入る場合もある。1ゲージでコマンドスキルが使えるメダルを編成するのもアリ。

敵は属性もアビリティも多彩
やはり注意すべきはホル・ホース

強敵といえるのは、ラウンド1では先制攻撃をするカーズ。ラウンド2では自身を重くするタルカス、イギー。ラウンド3でもイギー。最終のラウンド4では、自身を重くするミドラーと、敵勢力のATKを1.5倍にするホル・ホース。とくにホル・ホースは早く倒しておかないと、敵からの強力な攻撃で全滅しかねない。最優先で倒すこと。

→レベル40を超えるユニットでチーム編成できるようにすれば、クリアできる。強力なコマンドスキルで強敵から排除しよう。



超級

♥25 ✖5

総敵数

31

BOSS

スピードワゴン ◆ ホル・ホース

コンプ対象 N ワムウ

コンプ報酬 スターダストリング×1

ドロップアイテム レアアイテム R強化カエル(5属性)、S R強化カエル(5属性)、光の円環、闇の円環、光の灯、闇の灯、時の砂(5属性)、次元の砂(5属性)

各種属性が顔をそろえたクエスト

自分の最強布陣で臨もう

多彩な属性の敵がまんべんなく登場するので、どの属性を中心にしてもいい。ただし、青属性の敵が極端に少なく、ラウンド4に緑属性が多く、また最大の難敵であるホル・ホース対策のために、赤属性中心のチーム編成にすると有利に進められる。ゴールを稼げる最大級のクエストなので、資金不足にあえいだらくり返しプレイしよう。

→発動するアビリティも多彩なので、強力なコマンドスキルで一掃するのが早い。S Rジョナサンや承太郎などがオススメ。



序盤はスマッシュで接触を避け、中盤にかけてコンボでゲージ稼ぎ

ラウンド1のラバーソール、ジャックは接触するとアビリティが発動するので、スマッシュで攻撃しよう。ラウンド2はスピードワゴン(2部)を早期に、シュトロハイム、ツェベリを最後に撃破。ラウンド3はシーザーを優先的に撃破すること。以降のラウンドに備えて、コマンドスキルは多用せずに、スキルゲージの温存に努めよう。

→イギー、タルカスといった重量級の敵には、跳ね返りを利用してコンボ数を稼ぐか、接触したらすぐにスマッシュが効果的。



溜めていたゲージを解放して強力なコマンドスキルを放て

ラウンド4は、敵全体を強化する2大アビリティを持つ、ズイー・ズイー、ホル・ホースを優先的に撃破。ラウンド4のチャカ、ラウンド5のラバーソールといったカウンターのアビリティを持つ敵に対しては、これまで同様のスマッシュか、これまで温存していたゲージを解放した強力なコマンドスキルで、他の敵もろとも一掃しよう。

→最終ターンでは、毎ターン、回復や味方ユニットにダメージを与えるスピードワゴン(2部)やリササも優先的に撃破。



ジョジョの奇妙な冒険
スターダストシューターズ
公式ガイドブック

シリアルコード

この本についている超レアなメダルを紹介!!

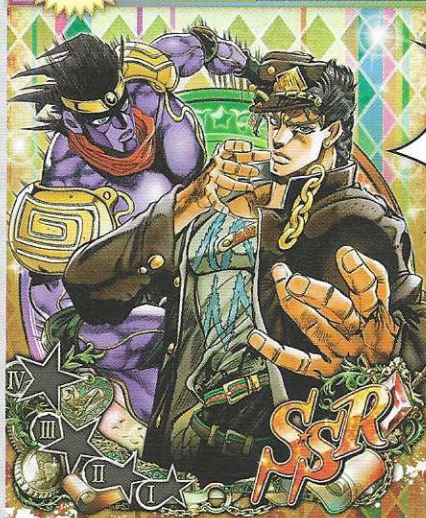
シリアルコード大☆紹☆介☆イ☆イ☆!!!

その1

ダブルスーパーレア

SSR

空条承太郎



おれたちは
はじめっからてめーを
ゆるす気はないのさ

全てのステータスにおいて、最上級の強さを誇る
SSRメダルを確実にゲットするチャンスだ!! この
承太郎をチームに入れて強敵をブッ飛ばし、メダ
ルシューティングバトルの頂点を目指そう!!



『スタープラチナ』の拳が
さく裂するツツ!!

リーダースキル

スーパーコンボブースト

コマンドスキル

つけの領収証だぜ

アビリティ

[アイテム] アイテム狙撃+1

攻撃威力が上昇するだけでなく、敵
の行動カウントを遅らせたり、接触
アイテムを投げ返すこともできる!!

強敵はすべて
おれが裁く!!

SSR空条承太郎の
詳細はP051でチェック!!

おまふに對する敬意の気持ち
を込めて...



つけの領収証だぜ

→スキル発動シーンは、
大迫力の演出でくり広げ
られるんだぜー!!

大☆紹☆介☆イイイ!!!

シリアルコード大☆紹☆介☆イイイ!!!

その2

スーパーレア

SR

覚醒カエル

全属性のカエルが
手に入るツ!!

赤属性



青属性



緑属性



黒属性



白属性



覚醒したわたし達で
デッキ強化だ!!

キミのお気に入りSRメダルを「魂の覚醒」で、無敵の1枚に作りあげるのだツ!!



同じユニットメダルが
なくても覚醒が
「可能」にツ!!

SR覚醒カエルの
詳細はP103を読んでくれ...



デジタルコードの入力方法

- ◆入力は1ユーザーにつき、1回のみ有効です。複数冊購入して複数冊分入力はできません。
- ◆入力期限：2015年3月6日～2017年3月5日午後11時59分まで。
- ◆「メニュー」→「公式サイト」より入力サイトにアクセスして所定の枠内にユーザIDと特典コードを入力。
- サービス終了などの事情により、事前の予告なく、アイテム内容の変更、配布の休止、または終了することがあります。
- 本シリアルコードの入力には、ゲームアプリ本体のダウンロードが必須です。またシリアルコードを入力してアイテム入手するまでに、チュートリアル終了までゲームを進行する必要があります。
- シリアルコードを入力する際は、必ず半角英数字で、大文字・小文字の区別に注意して入力してください。
- 本商品を購入せずにコード袋を抜き取ったり、コードを使用することは、窃盗行為となり法律で罰せられます。
- シリアルコードやアイテムのデータの転売、譲渡、貸金は禁止いたします。
- ダウンロード中に通信が切断されると、コードが無効となる場合があります。良い通信状況でご利用ください。
- バケット料金など、通信料はプレイヤーの負担になります。
- 紛失、破損など、いかなる理由でもシリアルコードの再発行、交換、払い戻しなどはいたしません。

巻末にデジタルコードの袋とじがついているぞ!!

今すぐGET!!

デジタル版(電子書籍)の使いかた



ジョジョの奇妙な冒険
スターダストシューターズ
公式ガイドブック

デジタル版(電子書籍)の使いかた

初めて読むとき
まずは
ダウンロード

デジタルコードを「少年ジャンプ+」で入力してデジタル版をダウンロードしよう。ダウンロードはスマートフォン、またはタブレットのみでできるぞ。

[注2] デジタルコードは2015年3月6日より入力できます。

アプリトップページに
アイコンがない場合

「少年ジャンプ+」アプリトップページのメニューをタッチ。「Vジャンプデジタルコード」のアイコンをタッチしよう



スマートフォン
アプリ
「少年ジャンプ+」
で読める!



アプリ「少年ジャンプ+」に関しては、「VジャンプWEB」(<http://vjump.shueisha.co.jp/>)か「少年ジャンプ+」(<http://plus.shonenjump.com/>)をチェック!



1 「少年ジャンプ+」アプリトップページの「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック」アイコンをタッチ!

2 「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック」の「デジタルコードを入力」をタッチ。画面の指示に従ってデジタルコード袋とじの12桁のダウンロード番号を入力しよう。「OK」ボタンを押すとデジタル版をダウンロードすることができる。完了するまで待ってね。



巻末袋とじの
デジタルコードを
入力



デジタル版の読みかた

ダウンロードが終了すればそのまますぐに読める!!

- 1 デジタル版を読んでいる時、画面をタッチして表示される下部メニューで一番下に表示される目次アイコンをタッチすると目次が表示されて読みたいページに移動することができる。

目次アイコン



- 2 デジタル版を読んでいる時、画面をタッチすると下に全体のページ数がかかるスライドバーが表示される。スライドを移動することで好きなページにすぐに移動することができる。

スライドバー



2回目以降の読みかた

一度アプリを終了したときは特設サイトから再ダウンロード!

- 1 「少年ジャンプ+」アプリトップページの「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック」アイコンをタッチ。「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック 特別サイト」をタッチしてアクセスしよう!

- 2 「再ダウンロードする」をタッチすると、デジタル版の詳細ページに進めるぞ。



- 3 詳細ページの「読む」ボタンを押せば、デジタル版を前回の続きから読むことができます。



2回目からはPCからWEBサイトの「少年ジャンプ+」からも読めるんだ!

スマートフォン、タブレットでダウンロードした後ならば、PCからWEBサイトの「少年ジャンプ+」でも読むことができます。

【注3】スマートフォン、タブレットでダウンロードしたファイルをPCで読む場合には、「少年ジャンプ+」への無料会員登録が必要です。



アプリ「少年ジャンプ+」でのダウンロード番号ご利用の際の注意事項

デジタルコードは、ひとりにつき1回のみ入力可能です。1度入力したコードは無効になります。

【注意事項】※ダウンロード番号を使用するにはスマートフォンもしくはタブレット（iOS 6.1以上/Android 2.3.3以上）からダウンロードできるアプリ「少年ジャンプ+」とインターネットに接続する環境が必要です。一部対応していない機種もございます。また、機種によっては正しく表示されない場合がございます。※デジタルコードの入力については、当該アプリのサービス内容変更、終了などにともない、予告なく受付を終了する場合がございます。あらかじめご了承ください。※デジタルコードのご利用にあたっては、「少年ジャンプ+」利用規約に同意の上、規約を遵守して頂く必要があります。また、個別の利用規約や年齢制限等その他の条件がある場合には、これらの利用規約または条件も遵守していただく必要があります。※「少年ジャンプ+」で登録されるお客様の個人情報のお取り扱いについては、「少年ジャンプ+」規約上のプライバシーポリシーに従うものとします。※デジタルコードに関する再発行、紛失、盗難、破損、または複製等について、株式会社集英社、および株式会社バンダイナムコゲームスでは、対応、サポート等の責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

デジタルコードに関するお問い合わせ先

「少年ジャンプ+」お問い合わせ 「少年ジャンプ+」アプリの右上のメニューをタッチ、続いて「設定」をタッチ、移動したページにある「お問い合わせ」よりお問い合わせください。

Vジャンプブックス
iOS & Android版
バンダイナムコゲームス公式攻略本

ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ 公式ガイドブック

『ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ』のゲームについてのご質問には一切お答えできません。特に電話でのご質問はご遠慮下さい。

東京・一ツ橋 集英社

2015年3月11日

第1刷発行

企画・編集

Vジャンプ編集部

©SHUEISHA2015

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

発行人

鈴木 晴彦

発行所

株式会社 集英社

〒101-8050

東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

〔編集部〕03(3230)6330

電話 東京 〔販売部〕03(3230)6393 (書店専用)

〔読者係〕03(3230)6080

Printed in Japan

印刷所

図書印刷株式会社

●造本には十分注意しておりますが、落丁・乱丁（本のページ順序の間違いや抜け落ち）の場合はお取り替え致します。購入された書店名を明記して、小社読者係宛にお送り下さい。送料は小社負担にてお取り替え致します。但し、古書店で購入したもののについてはお取り替え出来ません。

●本書の一部または全部を無断で複写、複製、転載、上演、放送などを行うことは、著作権法上の例外を除いて禁じられています。

ISBN978-4-08-779711-4 C0076

ゲーム・マンガ・アニメなど、ホビー情報満載のVジャンプッ/
オリジナルコンテンツが充実しているウェス版もチェック!!

Vジャンプweb

<http://vjump.shueisha.co.jp/>

最速攻略本といえばやっぱりVジャンプブックスーツ/
ゲーム&カードゲームの最新刊情報をウェスでチェック!!

Vジャンプブックスweb

<http://vjumpbooks.com/>